

Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 3, PS2 y PSP más vendida en España
#108
Play manía
Portugal 2,99€
¡DESCUENTO SEGURO!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG.99
•SOCOM TACTICAL STRIKE+HEADSET PSP
•DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3 PS2
•SINGSTAR + MICRÓFONOS PS3
•CALL OF DUTY 4 PS3
•TIMESHIFT PS3
REPORTAJE
¡ACIERTA CON EL REGALO PERFECTO!
10 ideas para quedar como un rey estas navidades
COMPARATIVA
LA AVENTURA SE VIVE EN PSP
GTA Vice City Stories, Syphon Filter Logan's Shadow, Metal Gear, Tomb Raider...
REPORTAJE
BURNOUT SE ESTRENA EN PS3
La velocidad más salvaje, ahora en alta definición
¡ME LA COMPRO!
GUÍA DE COMPRAS 150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡ESCALOFRIANTE!
Silent Hill V, Resident Evil 5, Condemned 2, Alone in the Dark, Dead Space y Dark Sector
LA NUEVA ERA DEL TERROR
¡TODA LA VERDAD SOBRE PS3!
ANALIZAMOS TODAS SUS VIRTUDES Y SUS DEFECTOS:
Internet • Blu-ray • Juegos • Actualizaciones • Juego online...
8 424094 800032
00108



PÁGINA 34

REPORTAJE El Regalo Perfecto.
Os proponemos los mejores regalos para hacer (o recibir) durante estas navidades. Y además, para todos los bolsillos.



PÁGINA 14

REPORTAJE Toda la verdad sobre PS3
Todas las claves de lo que tienes que saber para decidirte a comprarte una PS3 y saltar a la nueva generación PlayStation.

PÁGINA 100



AVANCES Devil May Cry 4
En su nueva aventura, el cazademonios Dante no vendrá solo. Te adelantamos todo sobre uno de los juegazos de 2008.



108



EDITORIAL
EL PELIGRO DE LA TECNOLOGÍA

Empecé a jugar con un Spectrum. Un ordenador que cargaba juegos grabados en cintas de audio. Le dabas al "play" del casette y a esperar... Cuando descubrí las consolas vi el cielo abierto: sólo había que abrir la tapa, meter el cartucho y jugar. Nada de "please wait"... Desde entonces, las consolas han sido cada vez más potentes, pero siempre fáciles. El cambio más revolucionario (cartucho por CD), trajo el primer inconveniente: los tiempos de carga. Eso sí, ganamos voces en los juegos, música de calidad, gráficos de lujo...

Ahora vivimos una nueva revolución: la consola global, centro multimedia, con conexión a Internet, disco duro... Podemos jugar, ver pelis, navegar, chatear, jugar online y hasta actualizarla para que haga más cosas. La caña. Pero, claro, también tiene inconvenientes... El primero es el lío que te haces para conseguir que tu PS3 y tu módem se lleven bien, sin que eso moleste al PC. Y no digamos nada de las DNS esas o de si la tele tiene que ser Full HD... Te conectas, pero, ¿cómo bajo contenidos? ¿Me interesa actualizar la consola? Anda, pues se ha actualizado sola... Bueno, empollamos un poco de tecnología y listo.

Lo que es malo de verdad es que las compañías se confíen. Saben que PS3 es actualizable y los juegos también. Es chulísimo eso de bajarse nuevos circuitos para *MotorStorm* o actualizar las plantillas de *FIFA*. Lo que no es tan chulo es tener que bajar un "parche" porque alguien no ha hecho bien su trabajo y el juego que me ha costado 70 euros se cuelga, se ralentiza o no me deja jugar online. Errores los tiene cualquiera, pero no deberíamos permitir que se convirtieran en costumbre. Señores, por lo que pagamos por los juegos tenemos derecho a que funcionen correctamente sin tener que descargar nada de internet. ¿Cómo era eso de "Plug & Play"...?

Sonia Herranz



PÁGINA 22

EN PORTADA
Reportaje Terror
2008 será un buen año para los juegos de miedo, sobre todo en PS3 (aunque PS2 no se quedará sin su ración). Si quieres saber lo que nos depara el género, "adéntrate" en nuestro reportaje, aunque eso sí, deja la luz encendida... por si acaso.

Uncharted, una de las mejores aventuras de acción de las navidades.



■ *MGS4* saldrá en el segundo trimestre de 2008, y será el fin de la saga *Solid*. En el juego, tendremos que sobrevivir en zonas azotadas por conflictos bélicos: Oriente Medio, Sudamérica...

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS | PS3 | KONAMI | ACCIÓN | SEGUNDO TRIMESTRE 2008

Muy pronto podrás jugar con *MGS4*...

LA **FANTÁSTICA DEMO** QUE YA NOS HA QUITADO EL SUEÑO ESTARÁ EN BREVE EN LA **TIENDA PLAYSTATION**

Konami sabe que tiene uno de los juegos más esperados por los usuarios de PS3 y por eso está cuidando hasta el último detalle. Así lo hemos podido comprobar recientemente, cuando cogimos el mando y, por primera vez, jugamos a *MGS4*. La demo sólo contendrá 3 escenarios, todos ellos ambientados en un conflicto bélico en Oriente Medio, protagonizado por las beligerantes fuerzas de Liquid Snake y las milicias locales, a las que ya sabemos que podremos ayudar (salvando soldados, por ejemplo) y con las que podremos realizar trueques e intercambios de objetos, entre otras cosas.

A diferencia de anteriores *Metal Gear*, siempre dispondremos de 4 ó 5 rutas de actuación, es decir, no habrá un único camino por el que avanzar, aunque el sigilo siempre será la mejor opción. En este sentido dispondremos del llamado Octocam, que nos mimetizará con el entorno al pegarnos unos instantes a suelos o paredes (quitamos el camuflaje agitando el Sixaxis, y según nos han dicho, en el juego final habrá muchos más usos para el mando).

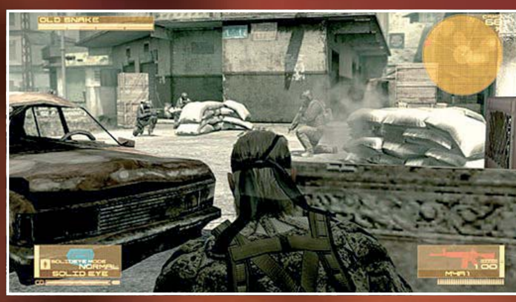
Añade a todo esto muchísimos movimientos nuevos (cachear, descolgarnos por un saliente...) nuevas posibilidades como utilizar un barril para atacar o camuflarnos y el resultado es una demo breve (unos 15 minutos de juego), pero muy intensa. Y no nos olvidamos de otras características que ofrecerá el juego final, como un indicador de estrés, la posibilidad de modificar las armas, manejar al pequeño mecha MKII... Promete ser la bomba.



En su última aventura Snake tendrá más movimientos que nunca: podrá reptar "panza arriba", descolgarse por salientes, "cachear" a los rivales...



El juego tendrá opciones de personalización de las armas: podremos variar su peso, cadencia de tiro, añadir miras...



La demo se ambienta en un conflicto en Oriente Medio, y tendremos que pasar inadvertidos entre las tropas de Liquid Snake.



El pequeño robot MKII será nuestro gran aliado en el campo de batalla: conseguirá ítems, "atontará" a los soldados...



En la demo no habrá enemigos finales, pero en el juego final sí. Entre ellos estarán la unidad "Bella y Bestia" y sorpresas y personajes aún no desvelados por Konami.









LAS VENTAS DE GUITAR HERO III

La última entrega del gran éxito musical de PS3 y PS2 ya ha vendido más de 4 millones de unidades en todo el mundo... y sigue subiendo. ¡Enhorabuena, Activision!

LOS ESTUDIOS ESPAÑOLES

Jericho, del grupo madrileño Mercury Steam, está en el top 10 americano, francés e inglés. El creador de *Commandos*, Gonzo Suárez ha anunciado que su nuevo juego, *The Lord of Creatures*, saldrá en las consolas de nueva generación...

SMACKDOWN 2008

En la semana de lanzamiento vendió la friolera de 35.000 copias, una cifra importante en nuestro país que aumentará durante las navidades.







KONAMI EN PSP

Sin aviso previo, el lanzamiento de *Castlevania The Dracula X Chronicles* se ha postpuesto hasta febrero, mientras que *PES2008* no verá la luz hasta enero. A esperar tocan...

ROCK BAND

O mejor dicho, su lanzamiento en Europa. En Estados Unidos lo están disfrutando desde el pasado mes de noviembre, y aquí aún no se sabe cuándo saldrá, aunque todo apunta a marzo de 2008, como pronto.

THE ORANGE BOX

El genial juego de Valve llega a PS3 en perfecto inglés, sin textos o voces en castellano, algo inexplicable ya que *Half-Life 2* y sus expansiones están en castellano en las versiones de PC. Con razón no se llama "la caja naranja"...



ÚLTIMA HORA

RETRASO PS3

HAZE SE VA AL 2008

Poco antes del cierre de este número, Ubisoft nos ha comunicado que ***Haze*, previsto en un principio para el 14 de diciembre, no llegará a PS3 hasta 2008**. No se han dado explicaciones de este retraso, y de momento tampoco se ha fijado una fecha concreta para su lanzamiento final.



ANUNCIO

VIVENDI Y ACTIVISION SE HAN FUSIONADO

La nueva corporación, que pasará a llamarse a partir de 2008 Activision Blizzard, tendrá un volumen en ventas y un valor en bolsa (unos 18.900 millones de euros) que la situarán por encima de EA, líder actual. En su catálogo habrá **títulos de la talla de *World of Warcraft*, *Guitar Hero*, *Call of Duty*, *Starcraft* o *Doom* entre otros. Y además, acaban de anunciar el desarrollo de *Call of Duty 5* y *Guitar Hero IV*...**

DOCUMENTAL

LA NOCHE + PLAY

Con motivo del 35 aniversario de la creación del primer videojuego de la historia, **el 23 de Diciembre a las 22:15 horas** y durante 5 horas, **el canal Discovery Channel ofrecerá el mayor documental temático jamás creado sobre la historia de los videojuegos:** "La noche más Play". Incluirá la serie "i-Videogame", en la que se hace un repaso de la historia de los videojuegos, y comentarios de figuras "míticas" como Toru Iwatani (creador de *Pac-man*) o Shigeru Miyamoto (creador de *Mario*) entre otros. Si sois amantes de los videojuegos, el 23 de diciembre tenéis una cita en Discovery Channel.

NARUTO ULTIMATE NINJA 3 | PS2 | NAMCO BANDAI | LUCHA | MARZO 2008

Se busca Maestro Ninja

NARUTO SE ENFRENTARÁ A NUEVOS RETOS EN UNA ENTREGA LLENA DE NOVEDADES

La popularidad de este joven aprendiz de ninja no conoce límites, igual que sus aventuras en nuestra consola.
Hace poco que hemos podido disfrutar de sus andanzas por partida doble en PS2 y PSP y ya nos podemos ir preparando para recibir en marzo otra nueva entrega. *Naruto Ultimate Ninja 3* mantendrá el esquema visto en *Ultimate Ninja 2* en cuanto a sistema de juego y modalidades (incluyendo el modo RPG, que aquí será más independiente), aunque también habrá novedades. Para empezar, la cifra de luchadores aumentará de los 30 de *NUN2* a 40, entre los que estarán personajes nuevos y nuevas versiones de otros ya conocidos. Los escenarios mantendrán varios planos de combate, aunque serán más interactivos y podremos desbloquear nuevos contenidos extra en forma de imágenes y vídeos.



Naruto y el resto de personajes de la serie se enfrentarán en espectaculares combates.

Play ¡PRIMERAS IMÁGENES!

El juego incluirá nuevos personajes, modos, minijuegos y extras.

ODIN SPHERE | PS2 | SQUARE ENIX | ACTION RPG | PRIMAVERA 2008

Rol en dos dimensiones

EL ROL CLÁSICO SE MANTIENE VIVO EN PS2

Square Enix ha confirmado la salida de *Odin Sphere* en territorio europeo, un action RPG en 2D que nos sumerge en mitad de una guerra entre diversos reinos mágicos mientras buscamos la verdad sobre un misterioso artefacto y una profecía.



Odin Sphere será un juego de rol de acción, con 5 personajes controlables, selector de 60 herzios y textos en castellano, todo un lujo últimamente.

EN POCAS PALABRAS

JUEGO PS3

RAINBOW SIX VEGAS 2

El grupo creado por el famoso escritor Tom Clancy **continuará en marzo** su guerra contra el terrorismo de nuevo en Las Vegas.

JUEGO PS3

GTA IV "DA LA CARA"

Además del **nuevo tráiler estrenado a nivel mundial, "Hagan sitio, señoritas"**, Take2 ha revelado la carátula definitiva de *GTA IV*, que mantiene la línea ya habitual en la saga, pero no por ello deja de "molar". Ya va quedando menos para echarle el guante...



ANUNCIO PSP

PSP STORE, YA EN TU PC

Para los usuarios de PSP, **Sony acaba de lanzar la PSP Store, un portal similar a la Tienda de PS3 al que podremos acceder a través del PC** y que ofrecerá demos, imagenes y juegos (incluidos para PSX, a 4,99 euros cada uno). Luego bastará con conectar la PSP al PC con un cable USB y copiarse lo descargado. **La dirección es http://store.playstation.com.**

JUEGO PS3

GOLDEN AXE

Sega ha mostrado las primeras imágenes y detalles de *Golden Axe: Beast Rider*, **título clásico en las recreativas de los 80 y cuyo salto a PS3 veremos entrado el 2008.** Nos moveremos en un mundo abierto lleno de monstruos y criaturas mágicas y, aunque el bárbaro y el enano nos acompañarán, sólo controlaremos a la Amazona. Una lástima...

ANUNCIO PS3

EDICIÓN GOTY DE OBLIVION

La "Game of the Year Edition", o edición del año de *Oblivion* también llegará a nuestro país, e **incluirá el juego ya visto en PS3 además de la nueva expansión *The Shivering Isles*.** Eso sí, si ya tienes el juego y **sólo quieres la expansión, la podrás descargar** desde la Tienda PlayStation por un precio aún por determinar.



ANUNCIO PSP

MÁS MONSTER HUNTER EN PSP

Después de cancelar la versión para PS3, Capcom intenta hacer las paces con los seguidores de esta saga anunciando una nueva entrega para PSP. **Se espera que salga antes del verano... en territorio japonés** primero, claro está.

PERIFÉRICO

NUEVA BATERÍA PARA PSP SLIM

Se llama PSP Extended Life Battery Kit y **doblará en autonomía a la batería actual** (y en tamaño, aunque vendrá con una tapa especial). **En USA ya está a la venta por 44,95 dólares**. Aquí tendremos que esperar hasta el año que viene para poder hacernos con ella.



ANUNCIO PS2

EXPANSIÓN PHANTASY STAR

Llamada *Ambition of the Illuminus*, **a principios de 2008 podremos adquirir en las tiendas la primera expansión** de este sensacional juego de rol que incluirá cientos de misiones y dos localizaciones nuevas. El precio final del juego aún está por confirmar.



TOCA RACE DRIVER GRID | PS3 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | 2008

Play ¡PRIMERAS IMÁGENES!

Velocidad sin límites

LA SAGA *TOCA* SE REINVENTA A SÍ MISMA

Bajo el título *Race Driver: GRID*, Codemasters nos ofrecerá una nueva entrega de la saga *TOCA* que nos invitará a recorrer tres continentes disputando las más espectaculares carreras y desafíos, mezclando campeonatos y circuitos reales con competiciones urbanas. En su salto a PS3, prometen una física, unos gráficos y un sistema de daños en los coches sensacionales, aunque aún están por desvelar otros detalles, como la inclusión de un modo Online multijugador. Buena pinta tiene...





TOP SPIN 3 | PS3 | 2K SPORTS | DEPORTIVO | PRIMAVERA 2008

Play ¡NUEVOS DATOS!

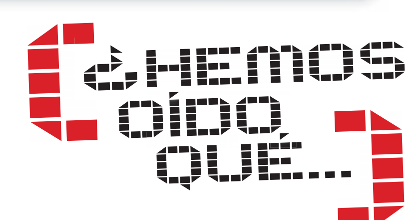
Tenis de nueva generación

TOP SPIN 3 LLEGARÁ PRONTO A PS3 CON MÁS **REALISMO** Y NUEVAS OPCIONES

Hay vida más allá de *Virtua Tennis*... Y nosotros lo comprobamos en la presentación de *Top Spin 3*, el nuevo simulador de 2K Sports que promete revolucionar el panorama de los juegos de tenis. Y lo hará en todos los frentes. En primer lugar con uno de los mejores apartados gráficos que jamás hemos visto en un juego deportivo. Alucinaréis con las animaciones de los tenistas, con sus expresiones, su ropa moviéndose al correr...
Otro aspecto que sorprende es su cantidad de opciones: 40 tenistas reales, múltiples modos de juego, infinitas opciones en el editor, partidas y ránking Online... Pero en lo que más ha mejorado es a la hora de jugar, que a la postre es lo más importante, optimizando su sistema de juego y dando más importancia a la colocación del tenista y al "timing". Si te gusta el tenis, vas a alucinar.

Top Spin 3 ofrecerá un mejorado sistema de juego, en el que el "timing" y la colocación serán vitales.

Gráficamente alucinaréis con los tenistas y sus animaciones, los entornos, los efectos de luz...



... *FFXIII* será exclusivo de PS3 y aprovechará el 100% de la consola.

Lo dice Tetsuya Nomura, uno de los principales diseñadores de Square-Enix. Según él, con la ayuda del disco duro y la capacidad del Blu-ray, el salto entre los capítulos *XII* y *XIII* será tan grande como el que hubo entre los capítulos *VI* y *VII*. Además, en breve disfrutaremos de otro trailer...

... *Assassin's Creed* tendrá secuela en breve.

En declaraciones recientes, Jade Raymond, productora del juego, afirma que le gustaría hacer una secuela e incluir un modo cooperativo para dos jugadores que se quedó fuera del primer título por falta de tiempo.

... *Rock Band llegará a Europa en marzo.*

Y conocemos el precio de las canciones descargables, al menos las del mercado americano: packs de 3 canciones por 5,59 dólares y canciones "sueltas" desde 1 hasta 3 dólares.

... Atari y Gonzo Suárez podrían unir fuerzas...

... para lanzar *The Lord of the Creatures*, el esperado juego del creador de *Commandos*, en consolas. Eso sí, hasta 2009 nada.

... Sega podría traer finalmente *Yakuza 2* a Europa.

Corre el rumor de que el juego va a llegar a Europa junto con la tercera entrega, pero Sega aún no nos ha confirmado nada.





Play ¡PRIMERAS IMÁGENES!



Los Cazafantasmas capturarán a toda clase de criaturas espectrales en su nueva aventura para PS3 y PS2.

LOS CAZAFANTASMAS: EL VIDEOJUEGO | PS3 Y PS2 | SIERRA | ACCIÓN | OTOÑO DE 2008

¿A quién vas a llamar?

LOS **CAZAFANTASMAS** VOLVERÁN A ENFRENTARSE A LO SOBRENATURAL EL PRÓXIMO AÑO EN PS3 Y PS2

Los más "talluditos" recordarán "Los Cazafantasmas", una de las películas más famosas y divertidas de los años 80 en la que tres parapsicólogos montan un negocio un tanto singular: alquilar sus servicios para atrapar fantasmas en Nueva York. Pues bien, más de 20 años después, y continuando la historia de las dos películas, la acción del juego se situará en 1991 y nos permitirá manejar a estos singulares aventureros en su persecución de fantasmas a lo largo de un total de 10 niveles ambientados en las calles de Nueva York, un cementerio, una biblioteca, una isla misteriosa... Incluirá varios minijuegos y un multijugador para cuatro "cazadores". ¡Qué tiemblen los fantasmas!



Aunque la historia es nueva, veremos a fantasmas y enemigos ya vistos en las dos películas.



Los personajes principales contarán con el rostro y las voces de los actores de las películas.

EL QUIOSCO

PLAYMANÍA GUÍAS Y TRUCOS
» 4,99 € » YA A LA VENTA

LAS GUÍAS MÁS COMPLETAS

Estas navidades, no te puedes perder la guía de 68 páginas de ***Smackdown Vs Raw 2008*** con TODOS los movimientos de todos los luchadores, secretos, etc. y guía completa de ***Los Simpson***. Y como no, las secciones habituales: trucos, consultorio y minifichas.

COMPUTER HOY JUEGOS
» 3,99 € » 3 DE SEPTIEMBRE

¡¡POR LA GLORIA DEL IMPERIO!!

Se trasladan a la antigua Roma para contaros cómo será *Imperivm Civitas II*. Y analizan, en 24 ordenadores, los éxitos de las navidades: *Call of Duty 4, The Orange Box, Sparta, NFS Pro Street, Empire Earth III*... Y de regalo, la estrategia por turnos *Grandes Invasiones*.

NINTENDO ACCIÓN
» 2,99 € » YA A LA VENTA

¡CALENDARIO DE REGALO!

Un **calendario** con espectaculares imágenes de los mejores juegos de Nintendo. Además, se incluye un **libro-guía de *Super Mario Galaxy*** y **sortean los 50 mejores juegos** de Wii y DS.

HOBBY CONSOLAS
» 2,99 € » 21 DE DICIEMBRE

100 JUEGOS PARA 2008

Este mes, Hobby Consolas os acerca **los 100 juegos más importantes que llegarán en 2008** para todas las consolas. Además, os enseñan en exclusiva cómo será *Street Fighter IV*.



E-LIFE-SIMO 2007 | FERIA | 8-11 NOVIEMBRE 2007

e-life: todo un éxito

LA GRAN **FERIA DEL OCIO ELECTRÓNICO** RECIBIÓ MÁS DE 82.000 VISITANTES

A principios de noviembre se celebró en Madrid SIMO, la feria internacional de la informática, multimedia y comunicaciones, que incluyó e-life, un espacio muy especial dedicado al ocio electrónico, con los videojuegos como protagonistas. Esta tercera edición de e-life batió récords, aumentando en un 30% el número de visitantes, que ascendió a más de 82.000. No faltaron a la cita compañías como Sony, Microsoft, Electronic Arts o Nintendo. Y allí también estuvimos nosotros. En un gran Stand, las revistas de Axel Springer organizamos distintas Arenas en las que se podía participar en competiciones con PS3, Xbox 360, PC o Wii... La experiencia nos ha gustado tanto que el año que viene vamos a repetir. ¡Id haciendo un hueco!



Las Arenas de juego de las revistas de Axel Springer se llevaron gran parte del protagonismo de este e-life.



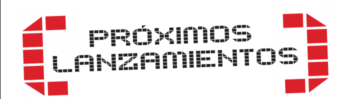
En la Arena de PlayManía se llevó a cabo una competición con *Formula One* de PS3. Los mejores pilotos tuvieron premio.



Sony estuvo presente en e-life con sus últimas novedades. Destacó este Beetle, convertido en un karaoke con ruedas.



Las revistas de Axel estuvieron presentes físicamente. ¡Ni diez segundos tardaban en desaparecer de los expositores!



PS2

Semana del 3 al 9 de diciembre
Alvin y las Ardillas
Boogie
Donkey Xote
La Brújula dorada
Pack God of War

Semana del 10 al 16 de diciembre
Casper Escuela de Miedo

Semana del 17 al 23 de diciembre
Jetix Puzzle Game
Yu-Gi-Oh! GX Tag Force Evolution



Las batallas de cartas vuelven a ser las protagonistas de este nuevo *Yu-Gi-Oh!*

PS3

Semana del 3 al 9 de diciembre
Cars: La Copa Internacional de Mate
Oblivion GOTY
Uncharted: el Tesoro de Drake
Bundle PS3 + WWE!
Smackdown vs Raw 2008

Semana del 10 al 16 de diciembre
Half-Life 2: The Orange Box
Medal of Honor Airborne
SingStar
TimeShift

Semana del 24 al 31 de diciembre
Guitarra inalámbrica Guitar Hero



Las guitarras inalámbricas de *Guitar Hero III* por fin se venden sin el juego.

PSP

Semana del 3 al 9 de diciembre
Beowulf
Donkey Xote
Syphon Filter: The Logan's Shadow
Warhammer 40 K Squad Command
WWE! Smackdown vs. Raw 2008
Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 2

Semana del 10 al 16 de diciembre
Disgaea: Afternoon of Darkness
NBA Live 2008
Pursuit Force: Justicia Extrema
Silverfall
SOCOM Tactical Strike
Sonic Rivals 2
Wipeout Pulse

Semana del 17 al 23 de diciembre
La Brújula dorada

Nota. Estas fechas son orientativas.

CALENDARIO

DEL 1 DE DICIEMBRE AL 31 DE DICIEMBRE



SÁBADO 1/12

LANZAMIENTO PS2

PACK GOD OF WAR

Por 65 ajustados euros puedes hacerte con las dos espectaculares entregas de la saga y, de regalo, ¡una figura articulada de Kratos!
www.es.playstation.com

MARTES 4/12

LANZAMIENTO PS3

BUNDLE PS3 + SMACKDOWN VS. RAW 2008

Si aún no tienes PS3, aprovecha y hazte con ella junto con uno de los éxitos de estas navidades.
www.thq-games.com/es

MIÉRCOLES 5/12

LANZAMIENTO PS3

UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE

Acompaña al aventurero Nathan Drake en una de los títulos más impresionantes de PS3.
www.es.playstation.com



JUEVES 6/12

LANZAMIENTO PS3

OBLIVION GOTY

Hazte con la edición Game Of The Year o juego del año del mejor RPG de PS3, que como novedad incluye la última expansión, *Shivering Isles*.
www.ubi.com/ES



VIERNES 7/12

LANZAMIENTO PSP

SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

El agente secreto más prolífico de PlayStation regresa a PSP con una segunda y espectacular aventura.
www.es.playstation.com



MARTES 11/12

LANZAMIENTO PSP

SOCOM: TACTICAL STRIKE

La mejor acción táctica portátil deja su sitio a la estrategia en tiempo real en este nuevo título para PSP de la saga *SOCOM*.
www.socom-hq.com

MIÉRCOLES 12/12

LANZAMIENTO PS3

SINGSTAR

Salta a la nueva generación del karaoke de Sony, en un título que ofrece 30 temas y descargas para tener siempre actualizado tu juego.
www.es.playstation.com

JUEVES 13/12

LANZAMIENTO PS3

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Conviértete en un paracaidista de la II Guerra Mundial y lánzate a seis nuevas misiones repletas de acción y con libertad para cumplirlas.
www.mohes.ea.com/



VIERNES 14/12

LANZAMIENTO PS3

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

Una estupenda recopilación con los shooters *Half-Life 2*, sus dos expansiones, el puzzle *Portal* y el multijugador *Team Fortress 2*.
www.es.ea.com



LUNES 17/12

LANZAMIENTO PS3

TIMESHIFT

Utiliza tu traje especial en este shooter para ralentizar, rebobinar y parar el tiempo en tu lucha contra un tirano dictador.
www.timeshiftgame.com/es





JUEVES 20/12

VIERNES 21/12

LANZAMIENTO PS3

GUITARRA INALÁMBRICA GUITAR HERO

A partir de este día encontrarás en las tiendas las guitarras inalámbricas para PS3, pudiendo por fin disfrutar de sus modos multijugador.
www.guitarhero.es



LUNES 24/12

MIÉRCOLES

JUEVES 27/12

VIERNES 28/12

DOMINGO 30/12

LUNES 31/12

PÁGINA DE PUBLICIDAD

TODA LA VERDAD SOBRE PS3: ANALIZAMOS A FONDO LA CONSOLA

¿Es hora de dar el salto a la nueva generación?

Han transcurrido 9 meses desde que se lanzó la consola en Europa, y han pasado muchas cosas desde entonces: una rebaja de precio, un nuevo modelo con menos prestaciones, juegos que han dado problemas... ¿es realmente PS3 lo prometido?

Si te la vas a comprar... ¡que sea con un juego!

Si piensas comprarte una PS3, debes saber que hoy en día sólo es posible encontrar el modelo de 40 Gb, aunque por suerte, existen una gran variedad de "bundles" o ediciones que van con un juego de "regalo" por un módico precio (entre 415 € y 439 €).

De cara a las navidades se han lanzado numerosos "bundles", con juegos de la talla de *Uncharted: el Tesoro de Drake*, *Assassin's Creed* o *WWE! Smackdown vs Raw 2008*. Hoy por hoy son, sin ninguna duda, la mejor forma de adquirir la consola.





■ *FIFA 08, Uncharted...* existen varios pack compuestos por consola + juego.



¿Qué me ofrece PS3 que no tenga en PS2?

Más allá de jugar, la nueva generación de consolas ofrece novedades tecnológicas y más funciones que sus antecesoras. ¿Es PS3 la más completa? ¿Merece realmente la pena el salto respecto a PS2? ¿En qué consisten básicamente las innovaciones y mejoras?

» ALTA DEFINICIÓN: LA MEJOR CALIDAD DE IMAGEN EN JUEGOS Y PELÍCULAS

Imagina juegos y películas como nunca antes los has visto, con unos gráficos más perfectos, mayor nitidez, colores más vivos y un acabado fotorrealista. Eso sí, para poder disfrutarlo en su total plenitud, debes tener un televisor HD, que están sustituyendo rápidamente a las teles de tubo.



■ Los televisores HD son casi imprescindibles para disfrutar al máximo de PS3.

» RED PLAYSTATION: ABRE LA PUERTA A UN MUNDO CASI INFINITO

Si tienes Internet en casa, puedes acceder de forma totalmente gratuita a la red PS, donde te esperan partidas Online en un gran número de títulos (*Call of Duty 4*, *FIFA 08*...), descargas de contenidos de todo tipo (vídeos, demos...), así como la posibilidad de crear listas de amigos, formar con ellos salas de vídeo y chat...



■ Chatea, descarga demos de la tienda, navega por Internet... El online de PS3 da mucho de sí.



» OPCIONES MULTIMEDIA: PS3 ES MUCHO MÁS QUE UNA CONSOLA

Conecta tu cámara de fotos y disfruta en la tele de tus instantáneas, cópialas al disco duro... Lo mismo con los archivos de música "MP3", tus DVD y vídeos... Es y será una pieza clave del ocio en el salón de casa.



■ Conecta tu cámara digital y podrás copiar las fotos al disco duro, verlas en la tele...

■ PSP, reproductores mp3, cámaras de vídeo... PS3 se puede conectar con muchos aparatos.

CONCLUSIONES

PS3 es un centro de entretenimiento multimedia, mucho más allá de jugar. Y tiene la oferta más completa: sólo se le acerca Xbox 360...

- ↑ El servicio Online, reproduce muchos tipos de archivo de foto, vídeo y audio...
- ↓ Para disfrutarla al máximo, necesitas una tele HD, y son algo carillas por ahora...

LA COMPETENCIA

Xbox 360 Tiene un gran servicio de pago Online, reproduce vídeo-HD y se conecta con mp3, cámaras... No tiene navegador.

Wii Como máquina multimedia es la más "débil". Sus gráficos no son HD, no reproduce ni vídeo DVD y en Internet es algo limitada.



¿Es bueno que PS3 se actualice?

Todas las consolas de nueva generación se pueden actualizar, bien vía juego o bien por Internet, para incorporar nuevas funciones, corregir errores de funcionamiento... ¿Pero es oro todo lo que reluce?

» TUS JUEGOS, A LA ÚLTIMA...

Las actualizaciones permiten que tus juegos se beneficien de los últimos avances tecnológicos. Así, por ejemplo, cuando salga el nuevo mando Dual Shock 3, con una actualización de sistema muchos juegos antiguos soportarán la vibración. Y esto es sólo el principio...

■ *Assassín's Creed* se actualizará y soportará la vibración en PS3.

» PARA AÑADIR **NUEVAS FUNCIONES**



■ Con las actualizaciones PS3 ha añadido más posibilidades, como personalizar el menú.

Con las actualizaciones, Sony ha introducido novedades en PS3: personalizar los menús, jugar a las descargas de PSone en PS3, juego remoto con PSP... Así, PS3 siempre puede ofrecer cosas nuevas.

» CON OPCIONES DE **FUTURO...**

Que sea actualizable significa que Sony se adaptará a las tendencias futuras. Así, en breve saldrá Play TV, que nos permitirá sintonizar y grabar en el disco duro programas de TV.



■ Play TV permitirá grabar programas de la tele en el disco duro de PS3. Sin actualizaciones no sería posible...

CONCLUSIONES

Es bueno que PS3 se actualice, porque así gana nuevas funciones y amplía continuamente sus posibilidades. El peligro es que para mejorar unas cosas a veces se estropean otras...

↑ Añadir nuevas funciones y que sea posible incorporar nuevos servicios y periféricos.

↓ Muchas veces es necesario tener Internet para poder descargar las actualizaciones.

LA COMPETENCIA

Xbox 360 Como PS3, se actualiza regularmente y siempre para añadir funciones, aunque eso sí, no son tan frecuentes como en PS3.

Wii También se actualiza, aunque sólo para añadir compatibilidad con los nuevos canales y los juegos retro de su tienda.

¿Su apuesta en Internet supera a la de otras consolas?

Hoy en día, las partidas en red y otras funciones vía Internet tienen cada vez más peso en los juegos. ¿Está PS3 por encima o al nivel de la competencia?

» UNA TIENDA PARA **DESCARGAR** LOS MEJORES CONTENIDOS

La tienda PlayStation es uno de los puntos clave de la estrategia Online de Sony. En ella puedes encontrar demos de los mejores juegos, vídeos, clásicos de los salones recreativos y de PSone, expansiones de tus juegos... Y la lista sigue creciendo semanalmente.



■ La tienda PlayStation concentra todas las descargas para PS3.

» RECORRE **INTERNET** SIN SALIR DEL SALÓN

PS3 incluye un navegador gratuito, que ha sido mejorado en una reciente actualización (ahora es más rápido, compatible con páginas como Youtube...).



■ El navegador de Internet funciona perfectamente, y es compatible con ratón y teclado.

» UN FUTURO SIN RIVAL: EL SERVICIO **HOME**

Imagina un punto de encuentro para todos los jugadores, donde exhibir tus trofeos, quedar con amigos... En primavera existirá y se llamará Home.



CONCLUSIONES

PS3 ofrece el servicio Online más completo y además es gratuito. Sin embargo, debería mejorar ciertas áreas, como el juego en red.

↑ Salvo las descargas de pago, todo es gratuito: navegador, chat...

↓ En títulos clave, como *Call of Duty 4*, el juego Online tiene problemas.

LA COMPETENCIA

Xbox 360 No tiene navegador, pero sí tienda y un robusto sistema de juego Online, con servicios de chat y mensajería incluidos.



Wii El navegador es de pago, y su tienda sólo ofrece juegos "retro" a precios elevados. Muy pocos títulos ofrecen juego Online...

¿Merece la pena PS3 como reproductor de vídeo HD?

Un aliciente de PS3 es que incorpora un lector Blu-ray, lo que nos da acceso a la mejor calidad de imagen en la películas. ¿Es decisivo a la hora de comprarla?

» ENTRA EN LA ERA DE LA **ALTA DEFINICIÓN**

Al igual que PS2 con el DVD, PS3 es una pieza clave para implantar el formato Blu-ray de alta definición. El reproductor de PS3 es bastante completo y además es actualizable, por lo que nunca quedará desfasado.



■ PS3 tiene todas las funciones típicas de los reproductores Blu-ray de sobremesa.

» EL BLU-RAY ES EL FORMATO DEL **FUTURO**

Al menos, en Europa. Así lo indican las últimas cifras de venta. Frente al HD-DVD, el otro formato de alta definición, el Blu-ray ha vendido en el último año un millón de pelis, un 73% del mercado HD.

HD-DVD 27%

BLU-RAY 73%

■ El Blu-ray está ganando en Europa la guerra de los formatos en alta definición.

» UN CRECIENTE **CATÁLOGO EN BLU-RAY**

Poco a poco el DVD va a ir dejando su sitio al Blu-ray. Buena prueba de ello es que prácticamente todas las novedades cinematográficas ya se editan en Blu-ray. Sirvan como ejemplo *300*, *Transformers*...



CONCLUSIONES

Parece claro que la guerra por el vídeo en alta definición la va a ganar el Blu-ray y PS3 es la única consola que lo incluye. Es el reproductor más barato.

↑ A diferencia de otras consolas, es una opción que viene de "serie".

↓ La interfaz no es muy cómoda, aunque mejora con el mando BR.

LA COMPETENCIA

Xbox 360 Gracias a un periférico externo, que cuesta nada más y nada menos que 179€, Xbox es capaz de reproducir HD-DVD.

Wii Wii es la única consola de esta generación que no apuesta por la alta definición, y por lo tanto no reproduce ni Blu-ray ni HD-DVD.

¿Y como reproductor de otros formatos de vídeo?

Si aún no has saltado a la era de la alta definición y conservas tu tele de tubo y una gran colección de DVD, PS3 también tiene algo para ti...

» SIGUE **DISFRUTANDO** DE TUS DVD EN PS3

PS3 reproduce sin ningún problema tus películas en DVD, y además es capaz de "reescalarlos" hasta 720p para que se vean mejor en una tele de alta definición, así que no los tires todavía...

■ Los últimos DVD se ven de lujo en PS3.

» PS3, LA ALIADA DE LOS FORMATOS MÁS **EXTENDIDOS**

¿Quién no conoce hoy en día el formato de vídeo comprimido Divx? Pues bien, dentro de muy poco PS3 será capaz de reproducirlo por medio de una actualización de sistema, y seguro que Sony está trabajando para que la lista de formatos compatibles siga creciendo con el tiempo...



CONCLUSIONES

Si la tendencia actual de incorporar nuevos formatos sigue, en poco tiempo PS3 se convertirá en el centro audiovisual del salón de casa.



Poder reproducir formatos de vídeo tan extendidos como Divx.



Todavía no reproduce formatos de alta definición como el mkv o wmv.

LA COMPETENCIA

Xbox 360 Al igual que PS3, reproduce DVD vídeo y Divx, aunque no es compatible con los archivos mp4 y sí con los Windows Media Video.



Wii Wii tampoco está preparada para reproducir DVD vídeo, y sólo reproduce archivos .mov que se graban con las cámaras de fotos.





Los juegos son lo más importante: ¿cómo es el catálogo de PS3?

Sin duda alguna, los juegos son lo más importante a la hora de decantarse por una u otra consola. PS3 ha pasado importantes momentos de "sequía" tras el lanzamiento, pero estas navidades ya está dando el "Do" de pecho...

» UN CATÁLOGO **ACTUAL** QUE ESTÁ REPLETO DE "JUEGAZOS"

La variedad y calidad de los títulos de estos meses no tiene igual: *Call of Duty 4*, *Uncharted*, *Assassin's Creed*, *Guitar Hero III*, *FIFA 08*... Sea cual sea tu género preferido, seguro que vas a encontrar en PS3 un juego de calidad que sea capaz de satisfacerte.



■ El catálogo actual de PS3 es muy equilibrado y ya tiene en su haber grandes joyas.

» Y CON UN **FUTURO** QUE AÚN PINTA MEJOR...

... y lleno de nombres importantes: *Grand Theft Auto IV*, *Metal Gear Solid 4*, *Final Fantasy XIII*, *Gran Turismo 5*, *Killzone 2*, *Tekken 6*, *Rock Band*, *Devil May Cry 4*... La lista no para de crecer y lo seguirá haciendo a lo largo de 2008.



■ *Killzone 2* es uno de los juegos exclusivos más atractivos e importantes de PS3 de 2008.



■ *Gran Turismo 5* promete elevar la simulación a un nuevo nivel a lo largo de 2008.

» SÍ, PERO HE OÍDO QUE HAY **GRAVES ERRORES** EN ALGUNOS JUEGOS...

Así ha sido durante el mes de noviembre, en el que tres de los juegos más importantes del momento (*PES2008*, *Assassin's Creed* y *Call of Duty 4*) han presentado errores de uno u otro tipo. Lo bueno es que ya están prácticamente arreglados con actualizaciones vía Online, pero ¿y los que no tienen Internet?



■ Las ralentizaciones de *PES2008* ya se han arreglado con un parche descargable.

CONCLUSIONES

Las exclusivas que está desarrollando Sony, junto con los cada vez mejores juegos multiplataforma, están creando un catálogo repleto de titulazos.

↑ Ya hay cantidad, calidad y juegos de todos los géneros. Y sin olvidar los descargables...

↓ Esperamos que no se repitan los fallos en los juegos. Los multiplataforma salen más tarde en PS3.

LA COMPETENCIA

Xbox 360 Lleva un año más en el mercado y se nota. Tiene más cantidad de juegos y algunos exclusivos muy laureados... Aunque aún le faltan sagas muy importantes.

Wii Nintendo está apostando fuerte por otro tipo de juegos, más "casual" (como los *Brain Training*) o los protagonizados por sus héroes de toda la vida, como Link o Mario.



CONCLUSIONES

» LA MEJOR **APUESTA** PARA EL FUTURO ES PS3

Es cierto que PS3 no ha tenido un comienzo sencillo y que se han cometido serios errores: un elevado precio de lanzamiento, un catálogo de juegos más bien flojo... Por suerte, en estos últimos 9 meses Sony ha escuchado a los usuarios y ha rectificado casi todos los errores: habrá mando con vibración, los fallos en los juegos se han corregido y, sobre todo, el precio de la consola ha bajado. Por eso, y por sus enormes posibilidades de futuro, si tienes pensado comprar una consola estas navidades, nuestra recomendación es PS3: su presente cada vez pinta mejor, y su futuro está lleno de grandes juegos y posibilidades que sus competidoras no podrán ofrecer en esta generación.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

PÁGINA DE PUBLICIDAD

TERROR

El terror es un género poco explorado en PS3, algo que va a cambiar en los próximos meses gracias a secuelas de sagas consagradas y títulos de nuevo cuño que van a hacernos pasar mucho miedo...



Regreso al pueblo maldito

SILENT HILL V

PS3 | SURVIVAL HORROR | KONAMI | PRIMAVERA 2008

Aún no nos hemos repuesto de los escalofríos portátiles de *Silent Hill Origins* y Konami ya nos ofrece más material para alimentar nuestras pesadillas: *Silent Hill* en PS3.

Muchos dudaban de si el primer *Silent Hill* para PSP estaría a la altura de la saga, y *Origins* superó las mejores expectativas. ¿Alguien duda de lo que puede dar de sí la saga con la potencia de PS3? Nosotros desde luego no, y más después de ver el vídeo que ha mostrado Konami con escenas de juego real, capaces de poner los pelos de punta al jugador más curtido en "survival horror".

***Silent Hill V* supondrá un regreso a los orígenes.** Según sus creadores, el concepto estará más cerca de las primeras entregas que de lo que vimos en *Silent Hill 4: The Room*. La historia nos

Silent Hill V volverá a mezclar terror psicológico con puzzles y combates contra retorcidas criaturas.

Los sustos volverán a ser una constante en el desarrollo, a tenor de lo visto en el tráiler.

DE NUEVA GENERACIÓN

RESIDENT EVIL 5

ALONE IN THE DARK

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

DARK SECTOR

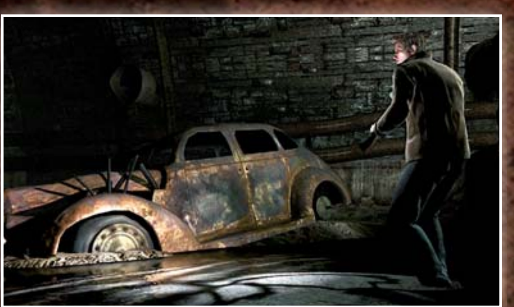
Play MANÍA ¡NUEVAS IMÁGENES!



El protagonista se llama Alex Shepherd y llegará a Silent Hill en busca de su hermano desaparecido.

coloca en el papel de Alex Shepherd, un soldado que vuelve a casa tras luchar en la guerra para encontrarse con una terrible noticia: su hermano ha desaparecido. Alex correrá en su busca y las pistas le llevarán a las nebulosas calles de Silent Hill... Allí volveremos a sufrir resolviendo puzzles y peleando contra todo tipo de criaturas, como las clásicas enfermeras y otras nuevas aberraciones. El desarrollo volverá a hacer gala del mejor terror psicológico, con sustos, cambios de plano (ahora en tiempo real) y objetos clave en la saga, como la linterna o la radio.

Eso sí, el sistema de combate será más completo. No en vano nuestro protagonista es un soldado, y podrá realizar nuevos movimientos como agarres, contraataques y maniobras evasivas para esquivar. El juego está siendo desarrollado por The Collective (autores de *Marc Ecko's Getting Up*), pero bajo la supervisión de Konami y con una nueva y desestabilizadora banda sonora del genial Akira Yamaoka. Qué ganas de pillarlo...



Los enemigos serán retorcidas aberraciones, algunas recuperadas de otros capítulos (como las enfermeras) y otras muchas nuevas.



La radio y la linterna volverán en *Silent Hill V*. Y de nuevo nos estremeceremos con una nueva banda sonora de Akira Yamaoka.

NOVEDADES AL SERVICIO DEL MIEDO

A pesar de las promesas de volver a los orígenes conceptuales de la saga, lo cierto es que *Silent Hill V* presentará novedades. Nuevos personajes, un sistema de combate mucho más elaborado y nuevos detalles gráficos nos sorprenderán en su estreno en PS3.



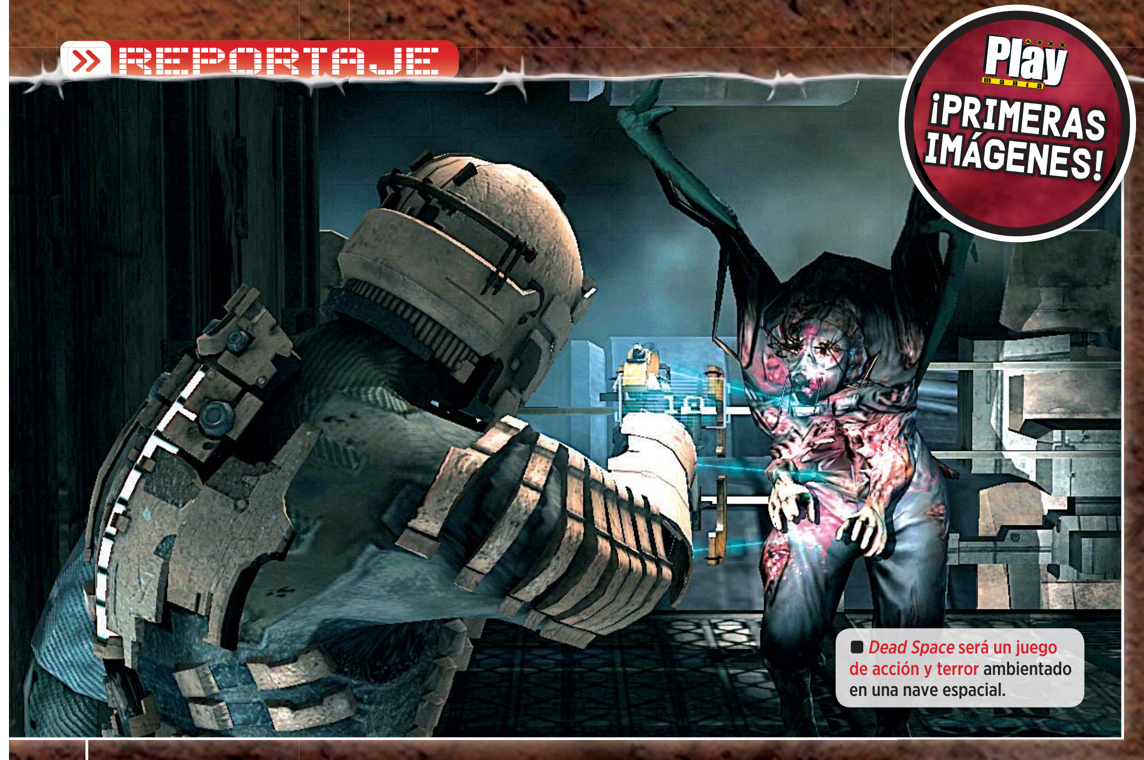
COMBATE MÁS ELABORADO Además de arrear con la barra, podremos esquivar, agarrar, etc.



GRÁFICOS "NEXT GEN" Alucinarás con detalles como el cambio de plano en tiempo real.



NUEVOS PERSONAJES Además del prota y su hermano, se rumorea que habrá una nueva fémina.



Dead Space será un juego de acción y terror ambientado en una nave espacial.



El protagonista será Issac Clarke, un ingeniero que deberá sobrevivir a las mutaciones que provoca un extraño virus alienígena.



» En el espacio nadie puede oír tus gritos...

DEAD SPACE

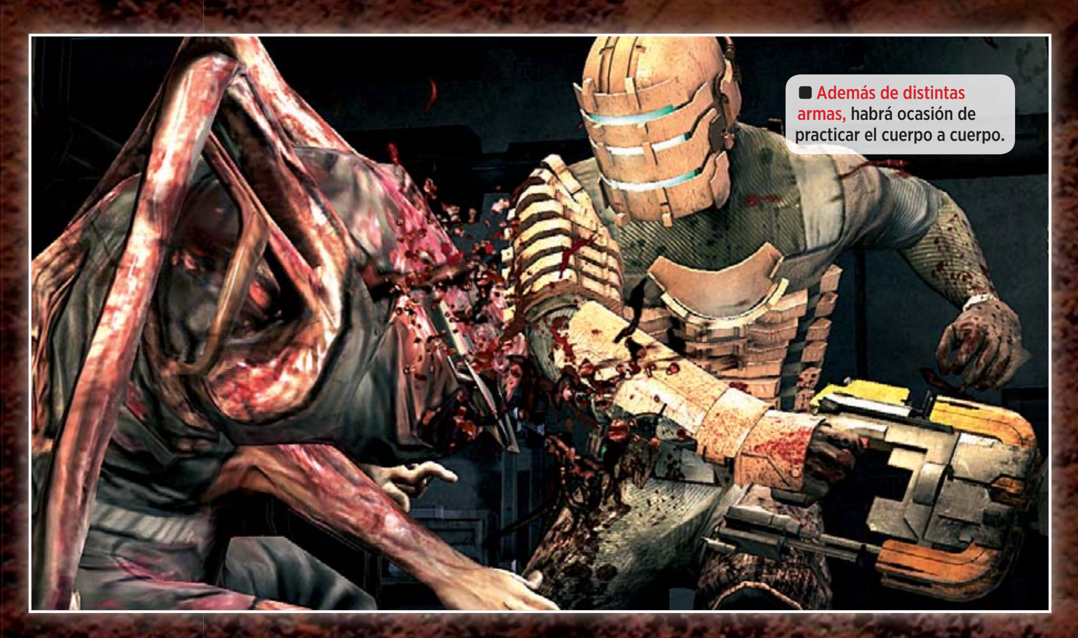
PS3 | ACCIÓN | EA GAMES | OTOÑO 2008

Clásicos del género como "Alien" sirven de inspiración para esta nueva aventura de terror ambientada en el espacio exterior.

Gráficamente promete ser espectacular, aunque la oscuridad sea protagonista.

El espacio exterior y, más concretamente los alienígenas, han sido bastante explotados en no pocos juegos de acción y terror en el pasado. Pero eso no ha detenido a EA y a su estudio Redwood Shores, que están preparando para finales del año que viene una agobiante aventura llamada *Dead Space*. Un título que anticipa lo que nos puede ocurrir si no somos lo bastante hábiles ante la variada horda de extraterrestres a la que nos enfrentaremos.

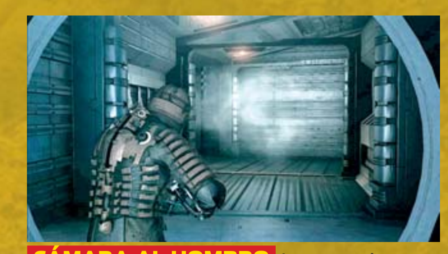
El protagonista será Isaac Clarke, un ingeniero que, en una misión rutinaria de mantenimiento en una nave espacial, descubre que algo raro le está pasando a la tripulación. Tan raro como que un misterioso virus alienígena ha infectado a todos, convirtiéndolos en criaturas de pesadilla. Bajo una vista con la cámara al hombro y con distintas armas, recorreremos los oscuros y estrechos pasillos de la nave en busca de la salvación, si es que la hay... Eso sí, hasta otoño de 2008 no lo veremos.



Además de distintas armas, habrá ocasión de practicar el cuerpo a cuerpo.

» EL TERROR SÍ TIENE FORMA

Dead Space tomará prestados algunos elementos de películas clásicas (como "Alien" o "La Cosa") e incluso de algunos juegos (perspectiva a lo *Resident Evil 4*). Todo para hacernos pasar miedo en el espacio.



CÁMARA AL HOMBRO La perspectiva que popularizó *Resident Evil 4* es ideal para apuntar.



HORRORES DE OTRO MUNDO El diseño de los enemigos es variado y aterrador.

El terror más esperado

Resident Evil 5

PS3 | SURVIVAL HORROR | CAPCOM | FINALES 2008

Si el pueblecito español de *RE4* te puso los pelos de punta, prepárate para una nueva pesadilla...

Después de sorprendernos con *Resident Evil 4*, Capcom parece haber encontrado el soplo de aire fresco que ya empezaba a necesitar la saga. Por ello, tocará los esquemas jugables que tan buenos resultados le dieron (un desarrollo más orientado a la acción, cámara al hombro, secuencias interactivas...) pero con jugosas novedades. Por ejemplo, ahora la acción se desarrolla en África, un lugar tan peligroso o más que el pueblecito del Pirineo de *RE4*. Hasta allí se desplazará Chris Redfield, que comprobará que los zombis del primer *RE* y de *Code: Veronica* no eran nada comparado con lo que le espera: enemigos mucho más listos y rápidos, alteraciones de los sentidos a causa del calor y los deslumbramientos y, lo peor de todo, la sombra de una amenaza que parece no tener fin...



Chris Redfield viaja al corazón de África a combatir una nueva amenaza.



Volverán los "quicktime events" en los combates.



RE5 tendrá al menos tanta acción como *RE4*.

MEJORANDO LO PRESENTE

RE5 no se saldrá de los patrones jugables de la última entrega. Aunque tampoco será una secuela al uso, ya que cambia la trama, el personaje principal y la ambientación. Y sobre todo, el apartado técnico será muy superior, algo que también incidirá en la aventura. Ahí van unos ejemplos:



OJO CON EL SOL El calor y los cambios de luz alterarán los sentidos.



IA SUPERIOR Los enemigos son más rápidos y listos que en otros *RE*.

Pánico en Central Park

ALONE IN THE DARK

PS3 Y PS2 | SURVIVAL HORROR | ATARI | PRINCIPIOS 2008

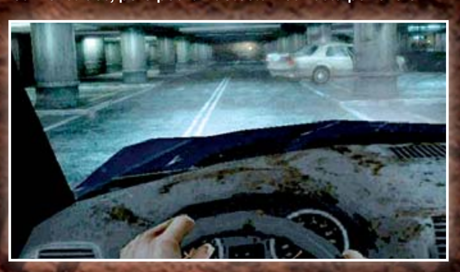
Uno de los padres del género que conocemos como "Survival Horror" quiere volver a conseguir que nos dé miedo la oscuridad. Además, sale para PS3 y PS2.

En 1992, un poligonal y excelente *Alone in the Dark* abría el camino para lo que conocemos como "Survival Horror". Ahora, 16 años después y tras unas cuantas secuelas de calidad dispar (entre ellas una para PSone y PS2), Edward Carnby vuelve para protagonizar otra aventura de terror, esta vez ambientada en Central Park.

En el famoso parque de Nueva York se esconde un terror desconocido y allí acudiremos linterna en mano, en un desarrollo que aunará investigación, combates, momentos plataformeros e incluso conducción. Y lo mejor de todo es que también saldrá en PS2 (esta versión no la hará Eden, sino Hydravision, autores de los *Obscure*). Terror al alcance de todos.



Algo se esconde en Central Park. No sabemos cómo serán los monstruos, pero podrán detectarnos hasta por el olor.



UN ENFOQUE NOVEDOSO

Desde que se anunció el juego, sus creadores han hecho mucho hincapié en que el juego se estructuraría en pequeños capítulos, al estilo de las series de TV. No será la única novedad en la saga, ya que ahora podremos conducir e interactuar con otros personajes (haciendo alianzas o no). La física y el uso de la luz serán claves en la aventura.



USO DE LA LUZ Volverá a ser clave.

El desarrollo combinará exploración y combates con saltos y conducción.





Este tipo no tiene muy buen aspecto, ¿verdad? Será uno de los enemigos.

Play ¡NUEVAS IMÁGENES!

» El oscuro cazador de asesinos en serie



PS3 | SHOOT´EM UP | SEGA | FEBRERO 2008

Sigue la pista a los más peligrosos asesinos en serie para luego tratar de darles caza en un oscuro shooter que puede acabar con tu cordura.

Secuela directa de un título exclusivo de Xbox 360, en *Condemned 2: Bloodshot* nos pondremos en la piel de Ethan Thomas, un investigador especializado en seguir la pista y luego dar caza a los más peligrosos asesinos en serie.

Bajo una perspectiva en primera persona, primero investigaremos usando gadgets dignos de la serie "CSI", para luego pasar a la acción. El combate será realmente novedoso, ya que habrá pocas armas de fuego y sobre todo deberemos defendernos usando armas contundentes o incluso con nuestros puños desnudos. Este sistema resultaba algo tosco en el primer *Condemned*, pero sus creadores aseguran que lo han mejorado, introduciendo combos y movimientos defensivos.

La ambientación será otro de sus puntos fuertes y nos trasladará a los lugares más lóbregos e insanos, en los que tendremos que atrapar a verdaderos sádicos manejando a un personaje que tampoco es que esté muy en sus cabales, como iremos descubriendo según avancemos en la trama. Además de un aterrador modo Historia, *Condemned 2* ofrecerá también modos Online, en los que no faltará un Deathmatch.

Muy pronto lo veremos por aquí.



Además de enemigos, lucharemos contra demonios interiores.



Habrá armas de fuego, pero no demasiadas, la verdad.

» UN SHOOTER DIFERENTE AL RESTO

Condemned 2 no es el primer juego de terror en primera persona, pero incluirá detalles distintivos, como gadgets dignos del mejor forense o un sistema de combate novedoso.



RÍETE DE CSI Los gadgets que Ethan usará en sus investigaciones sí son realmente alta tecnología.



CUERPO A CUERPO Muchas peleas serán a puñetazos y habrá combos y recursos defensivos.



Gráficamente te pondrá los pelos de punta, con oscuros escenarios y gran modelado de personajes.



Será un juego de acción en tercera persona protagonizado por un agente en misión especial por Europa del Este.





Con la mano "infectada" del protagonista acabaremos con los enemigos de las formas más crueles.

Un supersoldado que da miedo

darkSector™

PS3 | ACCIÓN | VIRGIN PLAY | MARZO 2008

¿Harto de que los enemigos te den miedo? Pues en esta aventura de acción serás tú el que asuste a los enemigos, gracias a los superpoderes de un experimento fallido.

Tras unos cuantos retrasos, parece que *Dark Sector* llegará por fin el próximo mes de marzo. Se trata de una oscura aventura de acción en tercera persona, protagonizada por Hayden Tenno, un agente que deberá internarse en una ciudad de la Europa del Este para cumplir con una peligrosa misión. Lo que no sabíamos es que estaremos expuestos a un terrible secreto de los tiempos de la Guerra Fría, un experimento fallido que ha contaminado a nuestro protagonista, otorgándole alucinantes poderes sobrehumanos pero de difícil control.

Preparaos para un desarrollo repleto de acción, en el que nuestra mano "infectada" será la estrella. Con ella acabaremos con los enemigos de las formas más cruentas, además de iluminar zonas oscuras o interactuar con fuego o electricidad. Todo con tal de sobrevivir a una aventura en la que no faltarán horrores sobrenaturales. Un IA diabólica y prometedores modos Online pondrán la guinda a un juego en el que el miedo lo daremos nosotros.



También habrá armas de fuego y movimientos como cubrirse en las esquinas.

EL MÁS OSCURO ANTIHÉROE

Aunque el desarrollo parece un juego de acción al uso, el personaje de Hayden Tenno va a estar muy "currado". Y no sólo nos referimos a sus poderes, sino que el propio personaje reflejará el dolor, la cantidad de munición que le queda...



PODERES SOBREHUMANOS Nuestra mano infectada nos dará poderes, como interactuar con electricidad.



FÍJATE EN HAYDEN No hay ayudas visuales: observa al personaje para ver sus daños, la munición que le queda, etc.

BURNOUT PARADISE

EL SUEÑO DE TODO **CONDUCTOR**, HECHO REALIDAD



Burnout Paradise es la primera entrega de esta vertiginosa saga de arcades en la que podremos recorrer una ciudad con total libertad.

PS3 | VELOCIDAD | EA GAMES | ENERO DE 2008

La tele nos recuerda que no debemos pisar a fondo el acelerador en la carretera... ¿Pero y si esa carretera está en una ciudad virtual?

Tras cinco vertiginosas entregas en PS2, la conocida saga de arcades de velocidad *Burnout* salta a la nueva generación ofreciendo lo que muchos fans pedían: una ciudad para recorrer libremente, en lugar de carreras y eventos sueltos. En total, cerca de 30 kilómetros cuadrados repletos de tráfico, carreteras, autopistas, caminos de tierra y subterráneos en los que podrás dar rienda suelta a tus ansias de velocidad...

Atentos a las señales...

La ciudad contará con un total de 120 semáforos y cada uno ofrecerá una competición que activaremos al pulsar R2 + L2. Estos eventos ofrecerán la variedad típica de la saga: carreras de velocidad pura, competiciones en las que tenemos que hacer que el rival choque (Takedowns), Contrarrelojs... así como nuevos tipos de carrera, como "Caza y Captura", en el que debemos huir de nuestros perseguidores y llegar sanos y salvos a la meta. La gran diferencia respecto a anteriores entregas, es que seremos nosotros quienes decidamos la ruta para llegar al objetivo, ya que podemos movernos con total libertad por

Play ¡YA LO HEMOS JUGADO!



■ La ciudad tendrá 30 kilómetros cuadrados, núcleos urbanos, zonas campestres, numerosos atajos...



■ Las colisiones y deformaciones alcanzarán un nuevo nivel de detalle en esta entrega. La chapa rallada es sólo el principio...



■ Fiel a la saga, ningún vehículo será real. Habrá cerca de 60, divididos en 3 categorías (velocidad, resistencia...).

la ciudad en todas las carreras. A esto hay que añadir un nuevo elemento estratégico: los talleres y gasolineras. Los primeros recuperan el nivel de daños del coche; las segundas rellenan la famosa barra de turbo, con la que alcanzamos velocidades de infarto. De este modo, para superar tipos de carrera, como los de "Caza y Captura", será vital recuperar nuestros daños... Además, también podemos entrar en desguaces para cambiar de coche entre los que hayamos desbloqueado, y en talleres de pintura para cambiar su aspecto.

Un reto en cada esquina

Más allá de las 120 competiciones de los semáforos, el juego ofrecerá muchos más retos. Por ejemplo, escondidos en la ciudad hay más de 400 objetos que debemos destruir, atajos que encontrar, saltos especiales... así hasta un total de 600 pruebas adicionales. Además, todas las calles (cada una con nombre propio para localizarlas en el mapa) ofrecerán un reto de velocidad del tipo "llegar de un punto a otro" para ver quién es el más rápido en esa calle (podremos comparar récords jugando Online con nuestros amigos). Por si fuera poco, si presionamos L1+R1 en cualquier momento activamos el modo Showtime, o lo que es lo mismo, el "heredero" de los espectaculares choques del modo Crash de anteriores *Burnout*.

***Burnout Paradise* va a ser adrenalina pura, un juego en el que la velocidad y la libertad de conducción por la ciudad serán sus bazas.**

» UNA CIUDAD, MIL Y UN RETOS

Paradise City ofrecerá un sinfín de retos: 120 competiciones distintas, 400 objetos que tendremos que buscar y destruir, más de 100 saltos especiales, un récord de velocidad a batir en cada calle...



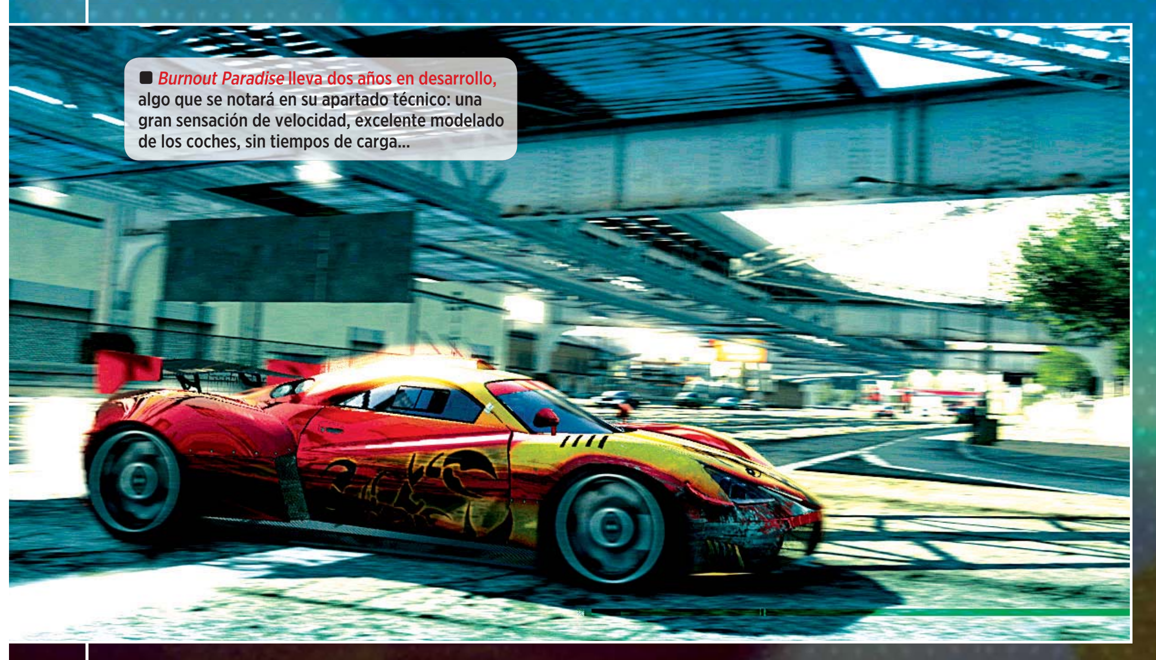
COMPETICIONES No faltarán los modos de siempre, típicas carreras, furia al volante (hacer que choquen los rivales) así como nuevos tipos.



400 OBJETOS DESTRUIBLES Entre carteles, cajas y otros objetos. Muchos de ellos estarán en atajos que tendremos que descubrir rompiendo vallas.



SALTOS ÚNICOS Busca rampas y empinadas calles para propulsarte y encontrar los más de 100 saltos especiales que hay por toda la ciudad.



Burnout Paradise lleva dos años en desarrollo, algo que se notará en su apartado técnico: una gran sensación de velocidad, excelente modelado de los coches, sin tiempos de carga...



En cualquier momento podemos activar el "showtime", una habilidad que nos permitirá provocar grandes combos de choques.



Gracias al freno de mano, otra de las novedades, podremos hacer trompos, intentar aparcar entre dos coches estacionados...



La cámara PlayStation Eye nos permitirá sacar la foto de nuestra licencia, que además subirá de "nivel" al ganar competiciones.



A diferencia de otros *Burnout* nuestro coche puede recibir más de un choque antes de "reventar". Mientras tenga las 4 ruedas...



El turbo vuelve a estar presente. Podemos rellenar la barra "haciendo el cabra" o entrando en las gasolineras.

Como novedad, la zona de choque no está limitada a un cruce, sino a toda la ciudad, y pulsando ✖ de forma acompasada haremos que nuestro coche salte por el asfalto y arrase con lo que pille. ¿Cuántos puntos lograrás?

El uso de PlayStation Eye y su modo Online centrado en la lista de amigos son otras importantes novedades.

Más curiosidades "paradisíacas"

Pero hay mucho más: una vez cargado el juego no habrá tiempos de carga al movernos por la ciudad; tendrá un modo Online en el que invitaremos a nuestros amigos a nuestra ciudad; habrá más de 50 coches ficticios; podremos usar la cámara PlayStation Eye para fotografiar a nuestros rivales o a nosotros mismos; crearemos competiciones Online fijando las reglas y los tramos del circuito... Añade a todo esto un apartado técnico de nueva generación (sensación de velocidad, efectos visuales, deformaciones...) y el resultado es un título que conservará la jugabilidad de la saga pero potenciada hasta nuevos límites.

Primeras Impresiones

Con un control y espíritu prácticamente idénticos a los de anteriores *Burnout*, lo cierto es que *Paradise* nos ha dejado un grato sabor de boca. No te costará ni un minuto aprender a moverte por la ciudad, activar eventos, cambiar de coche, entrar en el modo Online, invitar a amigos... Y todo sin tiempos de carga ni pérdidas de tiempo. Sin duda una experiencia fluida, vertiginosa e impresionante, que seguro nos atrapará durante muchísimo tiempo. Ojo con él.



El tráfico de la ciudad será un elemento más en carrera: haz que los rivales se choquen, circula en dirección contraria...



UN MODO ONLINE "AMIGABLE"

Con tan sólo pulsar ➔ en la cruceta de control accederemos al menú EasyDrive, que nos permitirá conectarnos Online e invitar a amigos sin salir de la ciudad. De este modo, nuestros invitados aparecerán en nuestra ciudad y podremos crear competiciones, invitarlos a que superen nuestros récords, tomarles fotos...



INVITA A 7 AMIGOS Aparecerán en tu ciudad y podrás crear carreras para medirte con ellos, retarles a que superen los récords que has marcado en cada calle...



INMORTALÍZALOS Si ganas una carrera y tienes la cámara PlayStation Eye, podrás sacar una foto del vencido, para guardarla en el disco duro, enviarla en un mensaje...



LOS MEJORES **REGALOS** PARA QUEDAR COMO UN AUTÉNTICO REY



10 IDEAS PARA REGALAR ESTA NAVIDAD

Las navidades ya están aquí. ¿Sabes ya lo que vas a regalar? ¿Y lo que vas a pedir? Este año hay más opciones que nunca, y para todo tipo de bolsillos. Con nuestras sugerencias seguro que no te equivocas.



1 PS3: El regalo más deseado

DESDE 399€

Si tienes "pasta", no se nos ocurre ningún regalo mejor

Dicen que en Navidad se cumplen todos los deseos, así que... ¿por qué no desear una PS3? No es precisamente barata, pero si quieres quedar como un rey y tienes "pasta" para ello, es el regalo perfecto. Los mejores juegos y pelis en alta definición, conexión a Internet, todo tipo de opciones multimedia... Si le haces a alguien este regalo, estamos seguros de que te querrá para toda la vida. Y si te lo hacen a ti, pues lo mismo, ¿verdad?

Eso sí, para disfrutarla como se merece se necesita una tele HD. Lo bueno es que cada vez están más accesibles... Al igual que PS3, que con su nuevo precio seguro que arrasa estas navidades.

De 399,95 € a 439,95 €

» Y MEJOR SI VIENE CON UN **JUEGO**, ¿NO?

Ya puedes encontrar atractivos packs con la consola de 40 gb y un juegazo, que puede ser *Uncharted*, *Smackdown vs. Raw 08* o el nuevo *Ratchet & Clank*, por ejemplo. Para los cinéfilos, también hay uno con la peli "Spiderman 3" en Blu-Ray. **Desde: 439,95 €.**



■ **Vive una aventura de cine** con *Uncharted: el Tesoro de Drake* en PS3.



■ **Fútbol de nueva generación** con este pack que trae la consola y *FIFA 08*.



■ **Si tienes 400€, no te lo pienses:** PS3 es el regalo perfecto para estas navidades.



PSP: Un pequeño gran regalo

Diversión portátil para todos los gustos y bolsillos

DESDE 169€

Si el presupuesto no llega para una PS3, otra opción para quedar de lujo es la nueva PSP Slim&Lite. La portátil se encuentra en su momento más dulce, con un catálogo de juegos brutal (tanto novedades como Platinum), muchísimas posiblidades multimedia y un futuro de lo más prometedor.

De 169,95 € a 204,95 €



■ Por su ajustado precio y su fenomenal catálogo de juegos, no te equivocarás eligiendo PSP.



» EDICIONES MUY ESPECIALES

Si buscáis algo diferente, tenéis una PSP amarilla en el pack de *Los Simpson* y otra con el frontal rojo en el de *Spider-Man 3*. **Desde: 199 €.**



PS2: Apuesta sobre seguro

Tú ya tienes una pero... ¿y tu hermano? ¿Y tu novia?

DESDE 129€

Vale, seguro que tú ya tienes una PS2, pero teniendo en cuenta su precio y su increíble catálogo de juegos, es un regalo ideal, por ejemplo, para tus hermanos pequeños (así te dejarán jugar tranquilo), para que tu novia se enganche a juegos como *Los Sims* o *SingStar* o incluso para que un colega o familiar que no sea muy jugón se inicie en esto de los videojuegos.

De 129,95 € a 169,95 €



» PACKS DE LO MÁS VARIADO

Si te quieres "estirar" un poco más, tienes packs de todo tipo: con juegos Platinum, con novedades, con juegos infantiles, con *Singstar*, con *Buzz*, deportivos, etc. **Precio: 160 €.**





■ Además del clásico modelo en negro, está en plateado "fashion" y en rosa para chicas.



Guitar Hero: el juego de moda

Para tus amigos rockeros, tengan PS2 o PS3

DESDE 50€



■ 100 euros es el precio del pack *Guitar Hero* para PS3. El regalo ideal para los rockeros.

El juego que ha revolucionado el panorama de los juegos musicales ya es todo un fenómeno de masas. En PS2 tienes las dos primera entregas, más la "ochentera". Y acaba de salir la tercera para PS2 y PS3. ¿Los precios? Los de PS2 con guitarra salen por 80 euros, los juegos sueltos por 50 (como la guitarra). En PS3 es más carillo: guitarra y juego por 100 euros.

De 49,95 € a 99,95 €

» IDEAS PARA SIBARITAS

Un equipo de sonido 5.1

Para los "gourmets" del sonido, una buena idea puede ser un equipo de altavoces 5.1. Los hay de precios muy variados e incluso con los altavoces traseros inalámbricos, como el modelo Z-5450 de Logitech. Eso sí, cuidadín con atronar a los vecinos...

Precio: 399 €



■ Los hay más baratos, pero este Z-5450 de Logitech es una pasada.

The Eye of Judgment

Los fanáticos de los juegos de cartas alucinarán cuando vean que los monstruos de su mazo cobran vida gracias a la "magia" de PS3 y su cámara PlayStation Eye. Y también puedes regalar sobres de cartas.

Precio: 99 €

■ El Pack incluye la cámara de PS3, que pronto tendrá más utilidades.

Para jugar online

Si estás pensando en un regalo para alguien que juega mucho Online en PS3, acertarás de pleno con un headset y un teclado inalámbrico. Además, este regalo es doblemente útil, ya que pueden usarse con más dispositivos (si los auriculares tiene bluetooth, con un móvil por ejemplo).

Precio: 69 € y 79 €



■ Un teclado y un headset harán tu vida más fácil (y la de tus amigos) a la hora de jugar Online, chatear... con PS3.

5 Ediciones especiales

DESDE 60€

Regala mucho más que juegos

Una persona especial se merece un regalo no menos especial, ¿no? ¿Qué os parecería regalar (o que os regalasen) una edición de coleccionista? Estas ediciones incluyen, además del juego, extras como muñecos, pósters o camisetas. Cuestan algo más que el juego suelto y no siempre es fácil encontrarlas (se ponen a la venta pocas unidades). Eso sí, merecen la pena.

De 59,95 € a 89,95 €



■ **89,95 euros:** *Assassin´s Creed* viene con esta detallada estatuilla.



■ **59,95 euros:** *Smackdown vs Raw 2008* incluye camiseta y material gráfico.



■ **65 euros:** el pack con los dos *God of War* viene con un Kratos de regalo.



■ **69,95 euros:** *DBZ Budokai Tenkaichi 3* viene con un libro y un póster con los 150 personajes.

6 Para pilotos consoleros

DESDE 20€

Emular a Fernando Alonso es fácil

Los juegos de velocidad son la caña, pero molan todavía más con un volante. Y el mejor de todos es el G25 de Logitech, una maravilla, aunque no barato...

De 20 € a 300 €

» OPCIONES MÁS ECONÓMICAS

Quien no tenga un volante es porque no quiere, porque los hay desde 20 euros. Y desde 50 encontraréis joyas como este Ferrari GT Experience.





■ **49,99€:** El Experience ofrece gran relación calidad-precio. Es compatible con PS2 y PS3.





■ **300 euros:** El volante G25 de Logitech es una de las mejores opciones (para PS2 y PS3).

7 Todo tipo de gadgets para PSP

DESDE 20€

Ideas para "tunear" la portátil

Para quien ya tenga PSP, nada mejor que un "juguetito" que la mejore. Por ejemplo, un equipo de sonido (ideal para ver pelis), la cámara de fotos, una funda o una memory stick más grande.



■ **70 euros:** un regalo de lo más práctico es una memory stick de 4GB.



■ **70 euros:** este Sound System es ideal para ver pelis y oír música.



■ **49,95 euros:** con la cámara de fotos Go! Cam sorprenderás a tus amigos.



■ **19,95 euros:** la funda es vital. Playgear Pocket te permite además hacer tus diseños.

8 Da el cante con SingStar

DESDE 30€

Serás la estrella con el karaoke de Sony

Una de las estrellas del catálogo de PS2. El popular karaoke ha hecho que gente que nunca ha jugado se acerque a una PS2. Por eso, no te equivocarás si regalas uno de los 12 *Singstar* que han salido en España. Tienes varias opciones: juego suelto (29,95 €), juego con micrófonos (59,95€) y juego, micrófonos y consola (159 €)

De 29,95 € a 15,95 €



■ **60 euros:** el último *Singstar* que ha salido es *Latino*, pero tienes más de una decena para elegir.

9 Regala diversión en grupo

DESDE 40€

Alegra las fiestas con estos concursos para PS2

Si quieres ser el alma de las fiestas, pilla un *Buzz*. Con este graciosísimo concurso de preguntas y respuestas será como si tú y tu familia o colegas participárais en un concurso de la tele. Hay varias temáticas para elegir, incluso una serie Junior para los más pequeños. Puedes comprar juegos solos, con buzzers, con la consola e incluso packs de dos juegos y buzzers.

De 39,95 € a 159,95 €





■ El último *Buzz* está dedicado exclusivamente al cine, pero hay otras opciones más generales.

» ¿CON O SIN PULSADORES?

Para disfrutar de *Buzz* hacen falta los buzzers o pulsadores. Puedes comprar juegos sueltos (39,95 €); juego + Buzzers (59,95 €); Buzzers sueltos (39,95 €); 2 juegos + Buzzers (69,95 €); consola + juego + Buzzers (159,95 €).



10 Y, por supuesto, juegos

DESDE 20€

Calidad para todos los gustos y bolsillos

En Navidades todas las compañías lanzan sus mejores juegos. Regalando alguno de los últimos bombazos quedarás como un señor. Y si no tienes mucha pasta, no te preocupes. En PS2 y PSP tienes la serie Platinum, que te harán quedar de auténtico lujo por muy poco.

De 19,95 € a 64,95 €

■ **Las novedades en PS2 rondan los 50 euros,** pero tienes juegos de la serie Platinum desde los 19,95 euros.





■ **Entre 40 y 50 euros** es el precio de las novedades para PSP. Sin embargo, tienes auténticas joyas en Platinum desde 24,95.



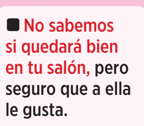
■ **Entre 60 y 70 euros cuestan los juegos de PS3,** pero no te equivocarás, sobre todo si eliges títulos como estos...

» IDEAS PARA LA FAMILIA

Para chicas

¿Harto de que tu novia te quite la consola para jugar ella? Pues dejad de discutir.Ráscate el bolsillo y regálale una en rosa. Tienes el modelo antiguo de PSP y por supuesto PS2 en tan "glamouroso" color. Eso sí, no lo busques en PS3...

PS2 desde 139 €
PSP desde 169 €



■ **No sabemos si quedará bien en tu salón,** pero seguro que a ella le gusta.

Para los más pequeños

Si quieres quedar bien con tu hermano pequeño, regálale algún juego basado en su peli favorita o mejor aún, sorpréndele con un EyeToy. Alucinará viéndose en la tele y realizando los minijuegos más divertidos.

Desde 30 €



■ *AstroZoo* es el último EyeToy para niños. Píllalo con cámara por 60 euros.

Para los padres

Los entrenadores mentales que tanto triunfan en otras consolas también los tienes en PSP. Si a tus padres les gustan este tipo de juegos, sorpréndeles regalándoles uno. Eso sí, ten cuidado no sea que se enganchen y ya no suelten la consola.

Desde: 30 €



■ *Mind Quiz* y *HotBrain* demuestran que hay vida más allá del Sudoku.

PÁGINA DE PUBLICIDAD



■ *THE ORANGE BOX.* El pack definitivo del espectacular *Half-Life 2.*



■ *TONY HAWK'S PROVING GROUND.* El astro del skate vuelve a PS2.




■ *SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW.* Gabe Logan espía en PSP.

NOVEDADES

Los mejores lanzamientos del mes analizados a fondo

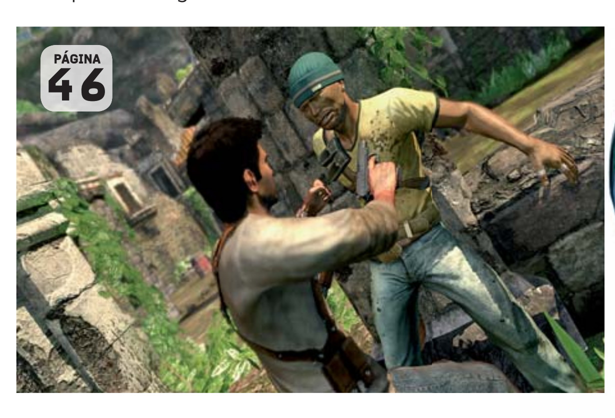
PlayStation 3

PlayStation 2

PSP

UNAS NAVIDADES REBOSANTES DE JUEGOS

Las pasadas navidades nos dejaron un regustillo algo amargo debido al retraso de PS3, pero este año ocurre todo lo contrario gracias la avalancha que estamos viviendo... Ya están en la calle algunos de los títulos de PS3 más importantes del año, a los que este mes se suman la espectacular aventura *Uncharted: el tesoro de Drake*, el completísimo shooter *The Orange Box* y la nueva generación de *SingStar*. Pero eso no es todo, porque PS2 también sigue estando muy presente con nuevos *Buzz!* y *SingStar* o la nueva entrega de *Tony Hawk's*...
Y no nos olvidamos del dulce momento que vive PSP, que vuelve a deslumbrar con juegazos como *Syphon Filter Logan's Shadow* o la versión portátil de *SVR2008*. Es, sin duda, la "traca" final del año que se va... Y un anticipo de la enorme calidad que nos espera a lo largo de 2008.




■ *Uncharted: el tesoro de Drake* es una aventura que mezcla la acción con puzzles y plataformas.

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.

Así puntuamos los juegos de PS3. Cuando leáis nuestras reviews de los lanzamientos para PS3 tal vez os sorprendáis al ver algunas notas, que es posible que os parezcan un poco bajas. Os lo explicamos. La razón es que, como siempre que sale una nueva consola, valoramos los juegos en función del potencial de esa consola y no con relación a otros juegos para otras ya existentes. Por ejemplo, un juego para PS3 con un 90 no significa que sea "peor" que un juego para PS2 con un 93 (incluso aunque sean dos versiones del mismo juego). Significa, simplemente, que ese juego merece un 90 en esa consola.

JUEGO RECOMENDADO Play — Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

RECOMENDADO CALIDAD/PRECIO Play — Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

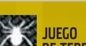
PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:


EDAD RECOMENDADA

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS

SE DICEN PALABROTAS

SEXO

JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO

ENSEÑA A JUGAR

EDAD JUEGO EN RED

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

The Orange Box

16

Género
SHOOT'EM UP
Desarrollador
VALVE
Editor
ELECTRONIC ARTS
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
69,95 €
Textos
INGLÉS
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
HASTA 16 JUGADORES
Guardar partidas
EN CUALQUIER PUNTO
Página web
HTTP://ORANGE.HALF-LIFE2.COM

■ *The Orange Box* está compuesto por 5 juegos: el shooter subjetivo *Half-Life 2* con sus dos expansiones y dos juegos más, *Portal* y *Team Fortress 2*.

EL SHOOTER QUE LLEVAS **MEDIA VIDA** ESPERANDO

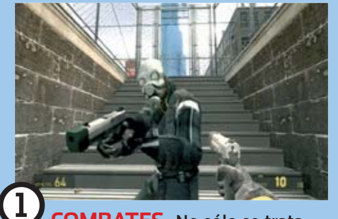
The Orange Box

Mientras que la caja roja de Nestlé sólo lleva bombones, la caja naranja de Valve y EA trae cinco juegos, entre ellos uno de los mejores shooters de la historia.

En 2004, *Half-Life 2* revolucionó el panorama de los shooter en PC. Conectando con la historia del primer *Half-Life* (que salió en PS2), el juego fue todo un éxito gracias a su interesante trama, su envolvente ambientación y su impresionante apartado gráfico (destacando aspectos como el uso de la física o la animación facial, de lo mejor por entonces). Y ahora, casi 4 años después, podemos disfrutarlo en PS3. Pero en este tiempo Valve ha ampliado su obra, con dos expansiones y dos juegos independientes a modo de extra, que redondean el producto final y justifican que nos gastemos la pasta ahora en un título que salió en 2004.

Cinco juegos por el precio de uno encabezados por *Half-Life 2*, una epopeya de ciencia-ficción dividida en 13 fases que arranca con el doctor Gordon Freeman llegando a Ciudad 17. Este lugar está controlado por una poderosa dictadura, controlada en la sombra por un misterioso enemigo que oprime a la población a base de

COMO EN LAS MEJORES PELÍCULAS DE **CIENCIA-FICCIÓN**



1 **COMBATES.** No sólo se trata de disparar, hay que usar de forma inteligente el entorno y armas tan originales como la pistola gravitatoria.



2 **PUZZLES.** El desarrollo está plagado de pequeños puzzles en los que la física y la observación de los escenarios es vital para avanzar.



3 **VEHÍCULOS.** No faltarán emocionantes momentos con vehículos, como esta huida por los canales pilotando una especie de moto acuática.



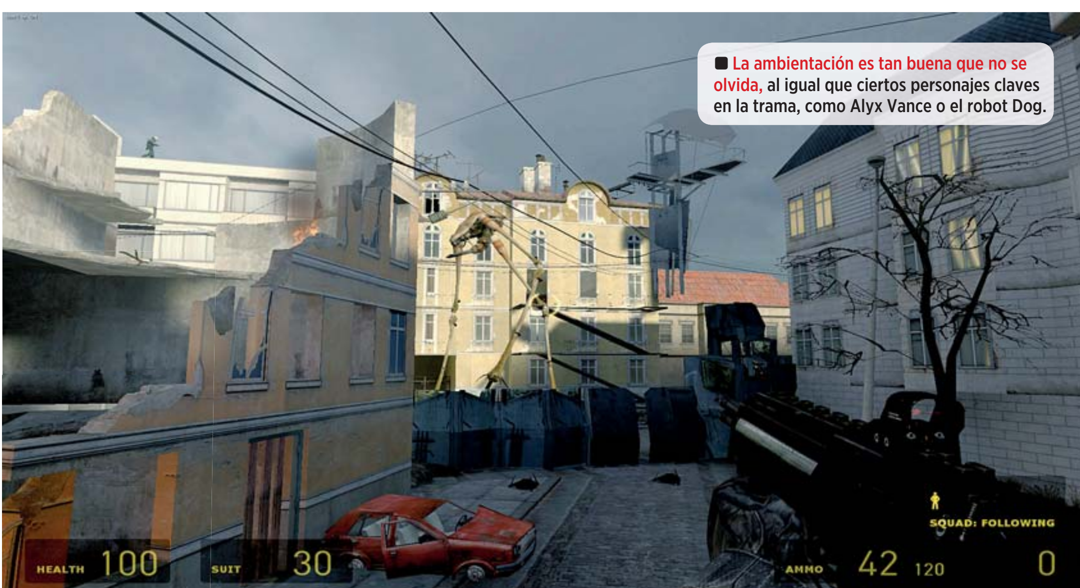
■ Gordon Freeman protagoniza esta emocionante epopeya de ciencia-ficción.



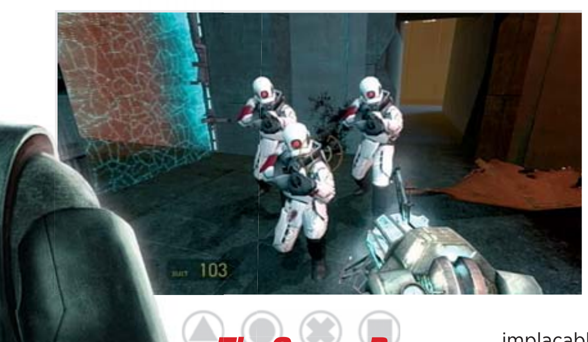
Half-Life 2 nos transporta a una ciudad oprimida por un misterioso enemigo. Como era de esperar, la cosa se complica según avancemos.

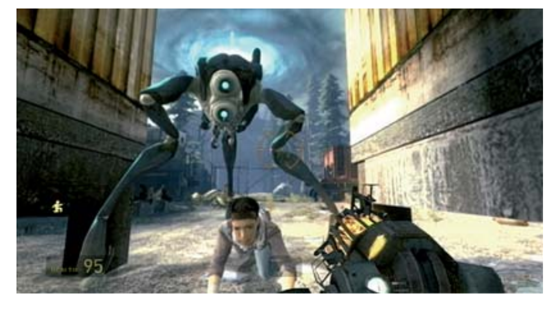



Aunque es un shooter, su desarrollo es bastante pausado. Observar el entorno y usar bien nuestros recursos importa tanto como la puntería.



La ambientación es tan buena que no se olvida, al igual que ciertos personajes claves en la trama, como Alyx Vance o el robot Dog.





PORTAL: UN EXTRA QUE TE OBSESIONARÁ

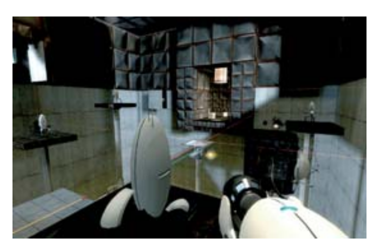
19 salas llenas de trampas, un arma que crea portales y todo tu ingenio para llegar a la salida. Fácil de explicar y divertidísimo a la hora de jugar. Un extra imprescindible.



CREA PORTALES DE ENTRADA... Esta innovadora arma te permite crear portales teletransportadores en los muros.



...Y DE SALIDA. Entra por el portal azul, sal por el rojo y cuidado con las trampas. Parece fácil, pero no lo es en absoluto.



LA COSA SE COMPLICA. Torretas, cajas para activar mecanismos, bolas de energía, abismos... A partir de la sala 11, se complica.

The Orange Box incluye el laureado _Half-Life 2_, sus dos expansiones episódicas y dos juegos más: el puzzle _Portal_ y el multijugador _Team Fortress 2_.

implacables soldados patrullando por sus calles y todo tipo de propaganda. A partir de ahí, preparaos para un desarrollo sorprendente, que os envolverá gracias a una ambientación sobresaliente, unos personajes bien trabajados y una historia llena de giros que nada tiene que envidiar a una buena película de ciencia ficción.
Como buen shooter en primera persona, los tiroteos son claves en el desarrollo. Pero con una particularidad. Además de todo tipo de armas "normales" (pistola, escopeta, granadas...), contamos con armas menos convencionales, como una barra de hierro o la famosísima pistola gravitatoria, verdadero santo y seña de este juego. Con ella podremos atraer cosas y desplazarlas a voluntad para resolver puzzles o lanzar enemigos por los aires. En este sentido, la física es fundamental en el juego. No sólo está recreada de manera sobresaliente, sino que, lejos de ser un mero adorno, tiene tantas aplicaciones que es como si fuera un arma más.

La física es la llave para resolver los puzzles, una idea que ahora vemos en muchos juegos, pero que fue pionera en *Half-Life 2* y consigue, junto a la historia y a la ambientación, darle un toque de distinción al desarrollo. Tanto, que cuando lo acabéis después de 20 intensas horas, os quedarán ganas de más. Pues tranquilos, que esta vez sí hay más. Para empezar, dos expansiones episódicas (con 5 y 7 capítulos respectivamente) que continúan la historia y que además resultan algo más espectaculares gráficamente que *Half-Life 2* al ser »



Los dos Episodios continúan la historia de *Half-Life 2*. Y aún queda un tercero, que todavía no tiene fecha de lanzamiento.



En los dos Episodios y en *Portal* es posible jugar escuchando los comentarios de los creadores del juego... pero en inglés.



Usa bien los elementos del escenario. Si te pillan estás plantas será tu fin pero... ¿y si les das de comer un barril explosivo?


Los 5 juegos pueden jugarse de manera totalmente independiente.


Gráficamente aguanta, aunque ya han salido shooters más vistosos.


Los enemigos son muy variados: soldados, zombis, distintas formas alienígenas, cuchillas voladoras...





más modernas y usar una versión optimizada del motor gráfico Source. Y cuando las termines, todavía te queda *Portal*, un reto a tu inteligencia en el que, creando portales, deberás escapar de 19 salas llenas de dificultades y trampas.

¿Y también hay modos multijugador? Pues sí. El quinto juego incluido en *The Orange Box* es *Team Fortress 2*, una locura en la que, eligiendo entre distintos personajes, cada uno con sus armas, nos enfrentamos por equipos en batallas para 16 jugadores. Pero *The Orange Box* no es el shooter perfecto. Gráficamente se le notan los años, podría ser más fluido y tener menos tiempos de carga. Pero lo más imperdonable es que nos llegue en inglés (tanto voces como textos), y más teniendo en cuenta que en PC salió perfectamente localizado. Una verdadera pena, porque *The Orange Box* ha pasado de ser un imprescindible, a ser un gran pack que sólo disfrutarán al 100% los que sepan inglés.

Half-Life 2 y sus expansiones ofrecen una ambientación difícil de superar y un uso de la física que sentó cátedra.


La conversión a PS3 es mejorable. Hay bastantes tiempos de carga y no es todo lo fluido que debería, aunque nada que moleste demasiado.

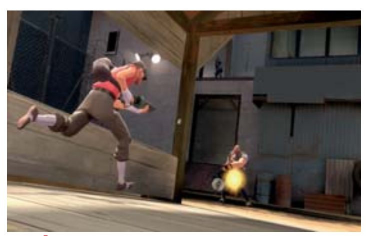

En cuanto a las armas, las hay convencionales (pistola, escopeta, granada...) y más originales (barra de hierro, pistola gravitatoria...).

TEAM FORTRESS 2: DIVERSIÓN EN EQUIPO

Half-Life 2 no incluye multijugador. Pero *The Orange Box* ofrece un juego extra que ofrece intensas batallas Online.


9 TIPO DE PERSONAJE. Cada uno tiene distintas armas y habilidades: espía, soldado, francotirador, médico, ingeniero...


JUEGA EN EQUIPO. Por esa razón, lo ideal es jugar en equipo cooperando. Pueden participar hasta 16 jugadores.


GRÁFICOS ORIGINALES Y todo con un look "cartoon" de lo más caricaturesco, usando el motor gráfico Source de Valve.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Cinco juegazos por el precio de uno, con una gran ambientación y eficaz uso de la física.

» LO PEOR
Sale íntegramente en inglés y debería ser más fluido y no tener tiempos de carga.

Te gustará + que... TIMESHIFT



Te gustará – que... CALL OF DUTY 4



90	**» GRÁFICOS** Los años no pasan en balde y podría ser más fluido, pero la física es genial.
85	**» SONIDO** Muy cuidado como todo en el juego, pero con voces en inglés.
92	**» DIVERSIÓN** Los cinco juegos son absorbentes, pero mejor si dominas el inglés.
94	**» DURACIÓN** Más de 20 horas para los shooters, más *Portal* y el multijugador *TF2*.
NOTA 92	Un sueño hecho realidad para los amantes de los shooters y la ciencia-ficción, pero empañado por salir íntegramente en inglés.

JUEGO Play manía RECOMENDADO

Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
NAUGHTY DOG
Editor
SONY
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
69,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
PUNTOS DE CONTROL
Página web
ES.PLAYSTATION.COM

■ *Uncharted* es una aventura de acción en la que no faltan las plataformas, los puzzles y, sobre todo, los tiros. Viene avalada por los creadores de mitos como *Crash Bandicoot* y *Jak & Daxter*.

EN BUSCA DE LA **AVENTURA** DEFINITIVA EN PS3

Uncharted: El Tesoro de Drake

Parajes exóticos, múltiples peligros, míticos tesoros y una guapa chica acompañándonos. Esta aventura promete, ¿verdad?

Después de crear personajes clave en la historia de las consolas de Sony como Crash Bandicoot (en PSone) o Jak & Daxter (en PS2), Naughty Dog también quiere crear una nueva franquicia estrella en PS3. Y para ello, han cambiado de registro radicalmente. Fijándose en iconos de la literatura, el mundo del cine y los videojuegos (como Allan Quatermain, Indiana Jones o Lara Croft), nos presentan *Uncharted: El Tesoro de Drake*. Una aventura repleta de acción que pretende trasladar todo lo bueno del cine clásico de aventuras a un juego de nueva generación, aprovechando la potencia de PS3.

El protagonista es Nathan Drake, un aventurero que sigue las huellas de su antepasado, el corsario del siglo XVI Sir Francis Drake, para encontrar las últimas pistas que dejó para hallar el mítico tesoro de El Dorado. A partir de ahí, nos espera una trama en la que intencionadamente se han incluido todos los tópicos del género: locali-

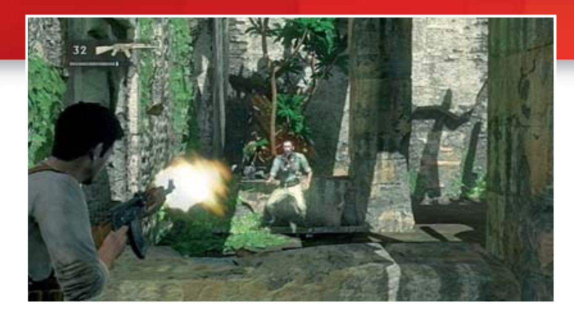
» ASÍ TRABAJA UN **CAZATESOROS** PROFESIONAL

1 **ACCIÓN.** Podemos parapetarnos, pelear cuerpo a cuerpo, usar distintas armas y adoptar una vista en plan "cámara al hombro" para apuntar.

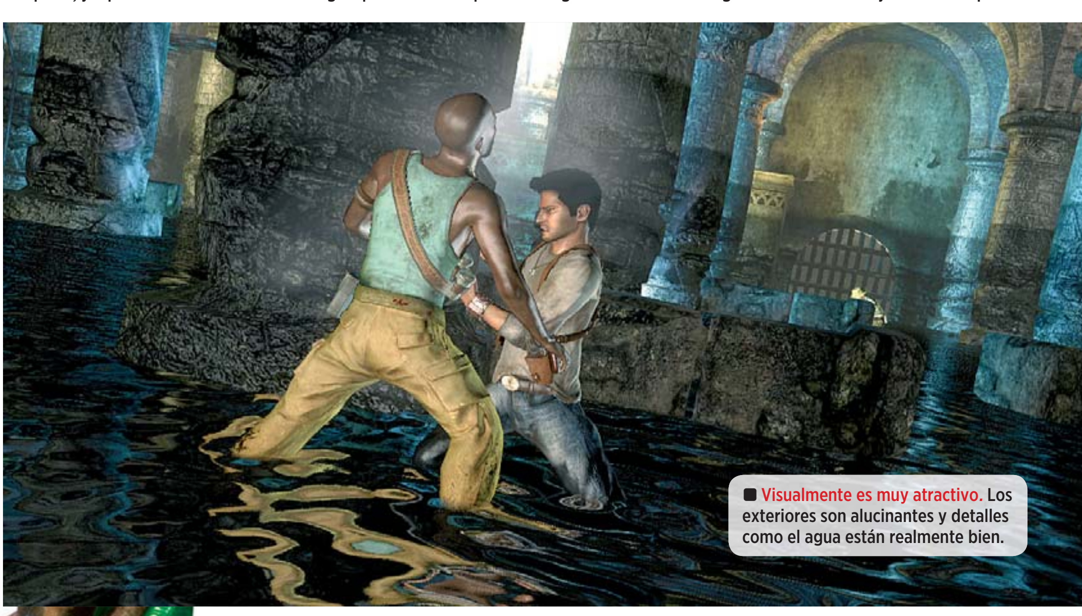
2 **PLATAFORMAS.** No faltan las secciones de saltos a lo *Tomb Raider* pero más sencillas, ya que la cámara nos indica el camino en todo momento.

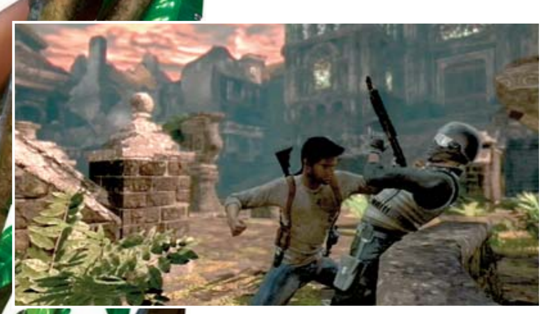
3 **SENCILLOS PUZZLES.** No hay demasiados, la verdad, y probablemente sean de los más fáciles que hemos visto en nuestra vida...

■ Nathan Drake y Elena Fisher van tras las huellas del corsario Sir Francis Drake.


Iremos tras las huellas de El Dorado, pero no estaremos solos en la búsqueda, ya que nos enfrentaremos a enemigos que también lo quieren.


Para enfrentarse a las secciones de plataformas, Nathan Drake hace gala de habilidades dignas de Lara Croft bajo un control preciso.


Visualmente es muy atractivo. Los exteriores son alucinantes y detalles como el agua están realmente bien.





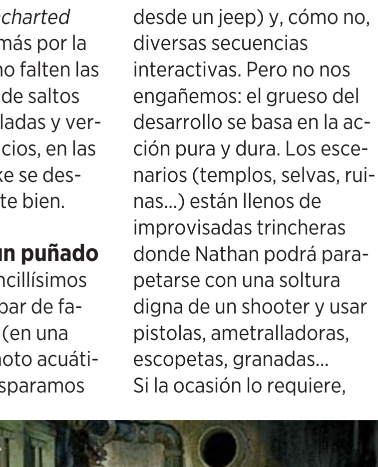
NATHAN DRAKE: UN HOMBRE DE ACCIÓN

Aunque pueda parecer un clon de *Tomb Raider* pero en masculino, la acción es la base de *Uncharted*, muy por encima de plataformas, exploración o puzzles.


A LAS BARRICADAS. En los tiroteos, aprovecha siempre las múltiples trincheras improvisadas para cubrirte de las balas.


CUERPO A CUERPO. Los combos son muy sencillos, aunque también podemos dar golpes por la espalda o en carrera.

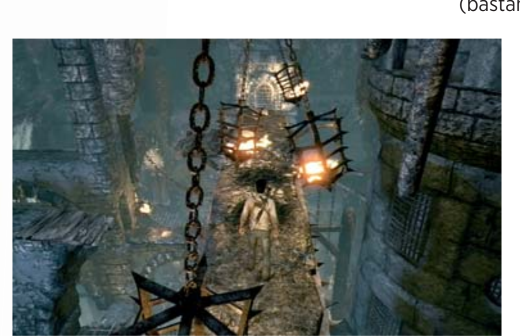

SECUENCIAS INTERACTIVAS. No abundan, pero en ellas debes pulsar rápido el botón adecuado o será tu final...

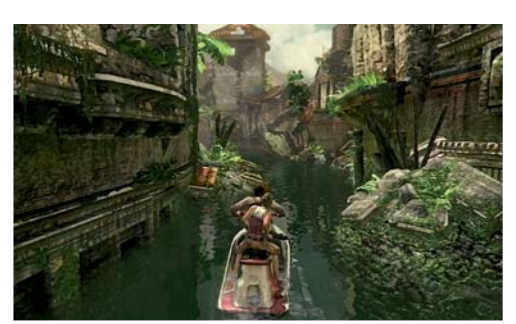


***Uncharted* nos embarca en la búsqueda de El Dorado, con un desarrollo "estilo *Tomb Raider*" pero más sencillo y con muchos más tiroteos.**

zaciones exóticas, mapas del tesoro, persecuciones al límite, trampas ancestrales esperando ser activadas por incautos exploradores, personajes arquetípicos (no faltan el "malo" dispuesto a todo por el tesoro, la "chica" entusiasta pero sin experiencia como aventurera o el típico "amigo del prota" canalla, pero en el fondo de buen corazón...).
Pero más allá de la historia (bastante previsible, como decimos), lo importante de *Uncharted* es su desarrollo. Sus 22 capítulos son aventura en estado puro: explorar frondosas selvas, recorrer antiguos templos, escalar paredes en busca del asidero que nos permita llegar a esa zona inaccesible, resolver enigmas y, cómo no, enfrentarnos a toda una legión de enemigos. ¿Os suena, verdad? Pero antes de que penséis en la saga *Tomb Raider*, os advertimos que *Uncharted* apuesta mucho más por la acción, aunque no falten las secciones llenas de saltos imposibles, escaladas y vertiginosos precipicios, en las que Nathan Drake se desenvuelve bastante bien.

También hay un puñado de puzzles (sencillísimos de resolver), un par de fases en vehículos (en una pilotamos una moto acuática y en la otra disparamos desde un jeep) y, cómo no, diversas secuencias interactivas. Pero no nos engañemos: el grueso del desarrollo se basa en la acción pura y dura. Los escenarios (templos, selvas, ruinas...) están llenos de improvisadas trincheras donde Nathan podrá parapetarse con una soltura digna de un shooter y usar pistolas, ametralladoras, escopetas, granadas...
Si la ocasión lo requiere, »

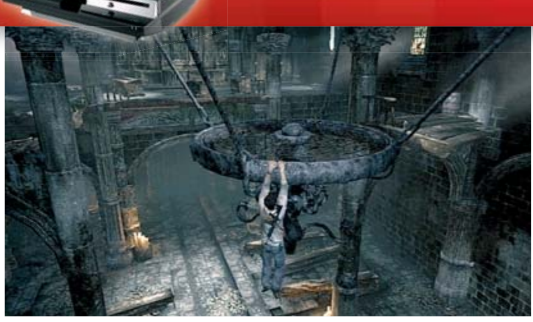

En la aventura no faltan trampas esperando a ser activadas. Eso sí, con una buena dosis de reflejos, problema resuelto.


Hay un par de fases a lomos de vehículos. En una pilotamos una moto acuática y en la otra disparamos desde la torreta de un jeep.


Los enemigos suelen ser humanos, pero no descartéis alguna sorpresa sobrenatural... Es lo que tiene perseguir tesoros antiguos.



Usa toda la cobertura que veas. Nathan tiene movimientos para ello.



Las animaciones están logradas, aunque los saltos son mejorables.



Nathan puede llevar dos tipos de armas, alternando armas cortas (distintas pistolas), con “juguetes” como rifles, escopetas...

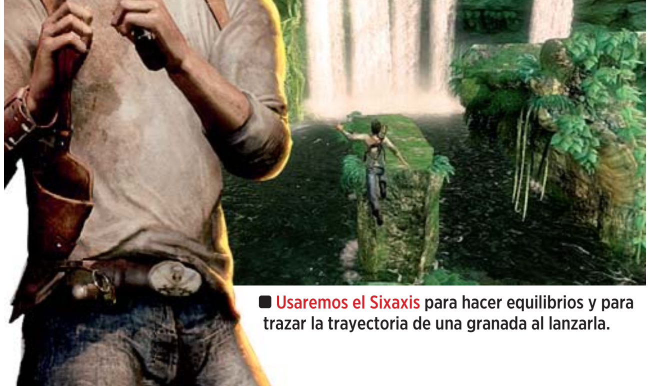




también podremos optar por ataques cuerpo a cuerpo, mediante sencillos combos. Y no faltan usos para el Sixaxis, como fijar la trayectoria de una granada. Estos tiroteos dominan el desarrollo hasta tal punto que nos llevan a cuestionarnos si *Uncharted* es más un juego de acción que una aventura al uso. Para colmo, los tramos de plataformas y puzzles son tan sencillos que no suponen reto alguno, independientemente de tu habilidad y experiencia. Si sois hábiles el juego os durará 8 horas, aunque esconde ítems ocultos y “logros” que nos darán acceso a extras.

Frondosas selvas, personajes llenos de detalle, brillantes efectos... *Uncharted* entra por los ojos desde el principio.

Donde *Uncharted* da el “do de pecho” es en su apartado gráfico. Los efectistas escenarios entran por los ojos desde el principio, sobre todo las frondosas selvas (aunque no dejan de ser “pasillos”). Mención especial merecen los modelos de los personajes y su animación facial, aunque los saltos son algo ortopédicos. En fin, que aunque *Uncharted* no es lo que esperábamos, su mezcla de acción y aventura seguro que os gustará. Eso sí, es tan sencillote que la diversión no os durará mucho...



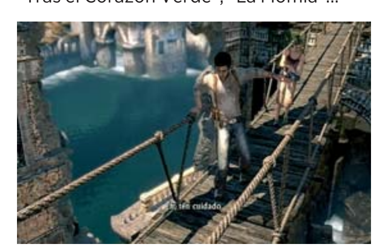
Usaremos el Sixaxis para hacer equilibrios y para trazar la trayectoria de una granada al lanzarla.



El juego esconde logros, (del estilo “derrotar 50 enemigos”, etc.). Cumpliéndolos lograremos extras como trajes o el “Cómo se hizo”.

» COMO EN UNA PELI DE AVENTURAS

Uncharted tiene todos los ingredientes de pelis de aventuras como “Indiana Jones”, “Tras el Corazón Verde”, “La Momia”...



SITUACIONES EMOCIONANTES... y típicas: persecuciones, derrumbamientos, el clásico puente colgante que se cae...



TESOROS OCULTOS. Escondidos en los 22 niveles hay un total de 60 tesoros ocultos. ¿Serás capaz de encontrarlos todos?



¿CONTINUARÁ? La historia queda bien cerrada, pero algo nos dice que volveremos a ver en acción a Nathan Drake en el futuro...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Ofrece todo lo bueno de las aventuras clásicas con unos gráficos a la altura.

» LO PEOR

Es bastante corto y sencillote, y su desarrollo se centra demasiado en la acción.

Te gustará + que... INDIANA JONES LTDE



Te gustará – que... TOMB RAIDER ANNIVERSARY



91	**» GRÁFICOS** Vistoso y efectista como pocos, aunque no exento de fallitos...
87	**» SONIDO** El doblaje es bastante bueno, pero la música pasa algo inadvertida.
89	**» DIVERSIÓN** El desarrollo, aunque fácil y muy centrado en la acción, divierte.
84	**» DURACIÓN** Si eres hábil podrás acabarlo en 8 horas, aunque hay extras ocultos.
NOTA 88	Una emocionante aventura de acción asequible para todos y con una vistosa puesta en escena. Lástima que dure poco.

PÁGINA DE PUBLICIDAD



El debut de la saga *MOH* en PS3 nos deja una gran libertad de acción para librar los más encarnizados combates de la II Guerra Mundial.

16+

Género
SHOOT'EM UP
Desarrollador
EA LOS ANGELES
Editor
ELECTRONIC ARTS
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
54,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
HASTA 12 JUGADORES
Guardar partidas
TRAS CADA CHECKPOINT
Página web
WWW.MOHES.EA.COM

SALTO DIRECTO A LA ACCIÓN BÉLICA **MÁS VIBRANTE**

Medal of Honor Airborne

¿Destruirás las baterías antiaéreas o volarás primero el polvorín? Salta en paracaídas y decide dónde atacar primero: el destino de Europa está en el aire...

La saga *MOH* debuta en la nueva generación con un título que sigue ambientándose en la II Guerra Mundial, pero añade interesantes novedades para acercarnos a la vertiente más realista del conflicto. La más importante de todas ellas es la libertad de acción: al principio de las 6 misiones que componen la Campaña, saltamos en paracaídas y caemos en lugares que nos permitan tomar ventajas estratégicas.

Así podemos cumplir los objetivos de cada nivel (reforzar posiciones aliadas, destruir estructuras enemigas, etc.) en el orden que queramos, introduciéndose de este modo una toque estratégico del que carecían anteriores entregas. Aún con todo, la acción sigue siendo la protagonista absoluta de principio a fin y los tiroteos son realmente vibrantes, especialmente por la fidelidad que se ha aplicado al comportamiento de las armas (subimos de nivel a medida que aumentamos su uso) y la lograda ambientación, donde no faltan aliados proporcionándonos su ayuda o soldados enemi-

Como paracaidista de la división 82 luchamos en los frentes más duros de la guerra: Normandía, Sicilia...

SOLDADOS... ¡¡¡EL CAMPO DE BATALLA ES MUY DURO!!!

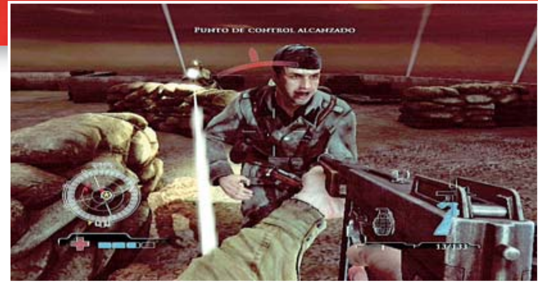
1 SALTA CONMIGO. Elige la parte del escenario en la que quieres comenzar a jugar saltando en paracaídas. Eso cambia el desarrollo...

2 PLANEA EL ATAQUE. Olvídate de pasillos y rutas prefijadas. Tú eliges el orden el que completas los objetivos de cada misión.

3 ASÍ FUE LA GUERRA. El realismo, que se nota hasta en el comportamiento de las armas, hace que los tiroteos sean una "pasada".



Todas las misiones comienzan con un salto en paracaídas, pudiendo aterrizar donde queramos y así gozar de ciertos beneficios estratégicos.



El desarrollo no es lineal y podemos elegir con total libertad el orden en el que cumplimos los objetivos, algo que puede afectar al desarrollo...



El uso continuado de nuestro arsenal aumentará nuestra experiencia con las armas, otorgándonos mejoras como miras, cargadores de mayor capacidad...





gos pidiendo refuerzos. Y ello sin olvidar el realismo de las batallas, donde cada metro ganado al enemigo requiere de la ayuda de otros soldados y ataques bien planificados, siendo las incursiones al estilo "Rambo" una catástrofe. Y aunque pueda parecer que con todos estos elementos *Airborne* es la recreación definitiva de este conflicto, por desgracia algunos aspectos hacen bajar la experiencia de juego: la IA enemiga falla en ocasiones y el desarrollo peca de ser poco espectacular, le falta algo de "chicha" para estar al nivel de los mejores de PS3, como *Call of Duty 4.*

La libertad y los saltos en paracaídas, traen aire fresco a una saga que tiene en la acción sin pausa su principal baza.

Donde no podemos poner muchos "peros" es el apartado técnico, pues muestra un gran nivel en todos sus apartados. Los gráficos están a la altura y muestran unos soldados recreados con gran fidelidad histórica y unos escenarios realistas plagados de detalle... aunque tampoco supera el acabado de *COD4.* Todo ello sin olvidar unos efectos sonoros de lujo, un doblaje muy profesional y unas partituras que te pondrá los pelos de punta por su exquisito y épico acabado. Por todo, *Airborne* es un juego divertido, incluso en su modo Online para 12 jugadores y que gustará a los amantes de la acción bélica, pero que, incluso con la libertad de acción, tiene un desarrollo poco espectacular y en ocasiones demasiado "trillado", quedando algo por detrás de otros shooters de PS3.



Para capturar posiciones enemigas es vital la ayuda de los soldados aliados, ya que las incursiones a lo loco y en solitario no "funcionan".



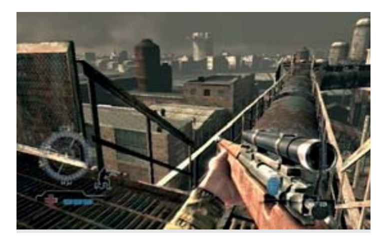
Gráficamente tiene detalles de calidad, como la distorsión de la cámara al girar, pero donde da el "do de pecho" es en la banda sonora.

» REALISMO EN PRIMERA LÍNEA

El juego está plagado de detalles que encandilarán a los amantes del realismo bélico. He aquí unos ejemplos...



MIL OJOS. Mucho cuidado con los francotiradores apostados. Un leve reflejo delatará su posición... o la tuya.



CON VENTAJA. Procura aterrizar en los tejados de las casas para tener una posición de ataque muy ventajosa.



GOLIAT. Para llegar a derribar vehículos, como un tanque, necesitas usar armas potentes, como un lanzacohetes.

VALORACIÓN

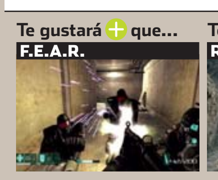
» LO MEJOR

La libertad de acción y las posibilidades estratégicas que dan los saltos en paracaídas.

» LO PEOR

Desarrollo poco vistoso y visto en multitud de ocasiones. La IA deja que desear.

Te gustará + que... **F.E.A.R.**



Te gustará − que... **RESISTANCE: FOM**



86	**» GRÁFICOS** Resultan creíbles. Escenarios y personajes están trabajados.
90	**» SONIDO** Espectacular en todos sus aspectos, sobre todo la banda sonora.
85	**» DIVERSIÓN** La libertad y el realismo potencian su jugabilidad, pero no es "épico".
83	**» DURACIÓN** La Campaña no es muy larga (8-9 horas). El Multijugador compensa.
NOTA 84	Un shooter bélico que resulta divertido gracias a los saltos en paracaídas y a la libertad que ofrece, aunque le falta "chispa".

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

■ El "Superkaraoke" de Sony llega a la nueva generación. Ahora es PS3 la máquina que juzga la entonación y el ritmo de tus interpretaciones.

Po - ki - to a po - ko-en - ten - dien - do - -
Que no va - le la pe - na-an - - dar
TIEMPO

12+

Género
MUSICAL
Desarrollador
SCEE LONDON
Editor
SONY
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio (con micros)
69,95 €
Precio (sin micros)
39,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
--
Jugadores
DE 1 A 8
Modo Online
NO
Guardar partidas
TRAS CADA CANCIÓN
Página web
WWW.SINGSTAR.COM



■ El juego nos llegará en dos ediciones: con micros o sin ellos (en cuyo caso podemos usar los de PS2).

UNA NUEVA GENERACIÓN DE **ESTRELLAS DE LA CANCIÓN**

SingStar

Tantos años cantando con *SingStar* y sólo has conseguido ser famoso en tu barrio. Va siendo hora de que te pases a PS3 y te oigan en el mundo entero...

El lanzamiento de *SingStar* para PS2 fue el inicio de una revolución. Con él y con *Eye Toy* Sony abrió el camino que ahora siguen todas las compañías: divertir tanto a los jugones como a los que nunca han usado una consola. Y ahora, 4 años después, el primer *SingStar* para PS3 va a ser de nuevo revolucionario, porque con él la saga da el salto a Internet.

En esencia es el juego de siempre. Conectas los dos micrófonos (puedes comprar el juego con o sin los micros, que finalmente no son inalámbricos como se había anunciado) y... a cantar. En pantalla aparecen los vídeos reales de las canciones, las letras de las mismas, y la consola puntúa tu entonación y tu ritmo. Incluso los modos de juego ya son conocidos: puedes cantar solo, en un duelo con otro jugador, en duetos, pasando el micro... Lo que sí resulta reseñable es la selección de canciones. En el Blu-ray vienen más de 30 temas, más de la mitad en castellano y el resto inglés. Y si la selec-



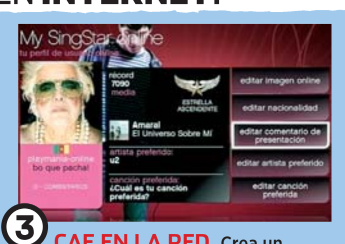
» ME PASO EL DÍA CANTANDO... ¡ESCÚCHAME EN **INTERNET**!



1 UN CLÁSICO. Sigue siendo el *SingStar* que conoces: en pantalla ves la letra y una barra que indica si estás entonando bien, y tu puntuación.



2 VIVA LA FIESTA. Los modos de juego también repiten de otros SingStar: duelos, duetos, "pasa el micro", competiciones por equipos...



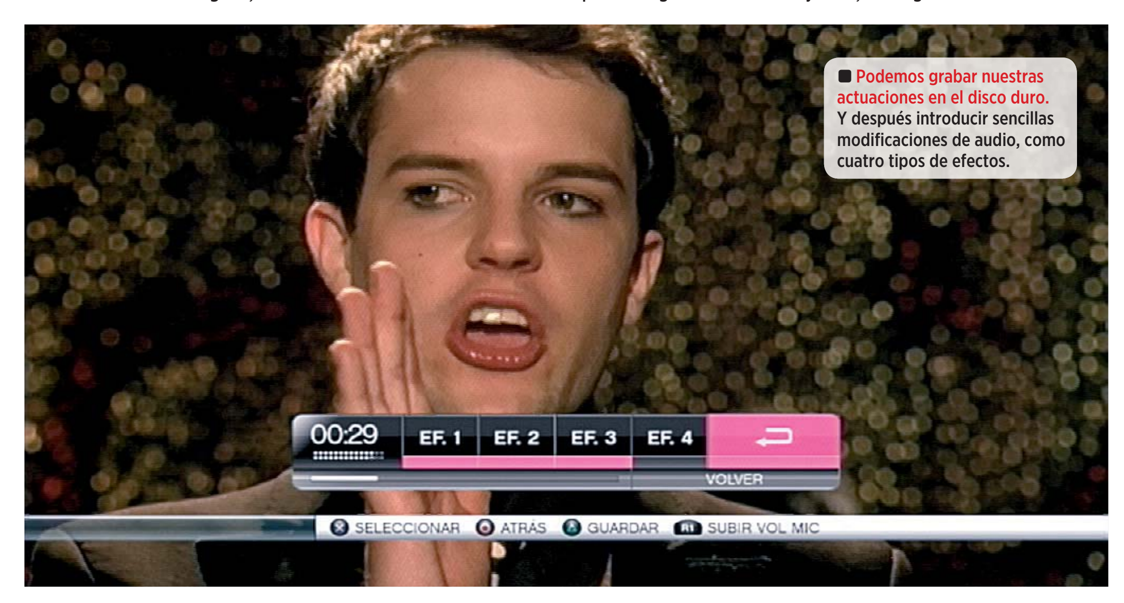
3 CAE EN LA RED. Crea un usuario y entra en la parte Online: harás amigos compartiendo con ellos tus canciones, vídeos y comentarios.



El Blu-ray incluye más de 30 canciones con sus vídeos. Aunque todas estaban en anteriores *SingStar*, la selección tiene mucha calidad.



Ha nacido la comunidad SingStar. Conecta tu consola a Internet y podrás colgar tus actuaciones y fotos, descargarte las de otros...



Podemos grabar nuestras actuaciones en el disco duro. Y después introducir sencillas modificaciones de audio, como cuatro tipos de efectos.

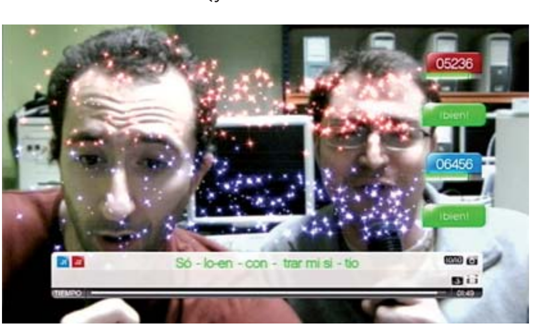




ción en castellano es buena (desde Fito a Alejandro Sanz) la de canciones extranjeras es excelente: Radiohead, R.E.M., Franz Ferdinand, Coldplay... El único defecto es que casi todas ya estaban disponibles en anteriores *SingStar*. Y después se mantiene el abanico de opciones ya conocidas: escuchar nuestra interpretación, conectar la cámara PlayStation Eye para ver en pantalla nuestros caretos cantando (y además, con mayor definición que con el EyeToy de PS2), grabar el resultado en el disco duro...

SingStar alcanza un nuevo nivel en PS3: vídeos en Alta Definición, multitud de opciones Online...

Pero son las opciones Online las que elevan a *SingStar* a un nuevo nivel. La primera ya es rotunda: se acabó el quejarse de la selección de canciones. A partir de ahora te la haces tú, ya que puedes comprarlas en la SingStore. Y después está la Comunidad SingStar. Te creas un usuario y puedes colgar en la red tus vídeos grabados con PlayStation Eye, tus interpretaciones o simplemente fotos de tu actuación. Y, naturalmente, ver todas las que los usuarios del resto del mundo hayan colgado, además de mandarles mensajes, puntuar sus actuaciones... Unas opciones que rompen las fronteras del juego y aumentan sus posibilidades hasta el infinito. Hay un defecto, sí: que no podamos jugar Online. Pero, aún así, *SingStar* ya no sólo será el rey de las fiestas en tu casa. Ahora su diversión se extiende por todo el mundo gracias a Internet.



Conectando el PlayStation Eye nos vernos en pantalla con más definición que con el EyeToy. ¿Te atreves a colgarlo en la red?



Fito, Sabina, Loquillo, Fangoria, El Canto del Loco... La música española está representada por clásicos y estrellas actuales.

» ENTRA EN TU NUEVA TIENDA DE MÚSICA

En la SingStore habrá cien temas en inglés y cerca de un 20% en español. Muchos serán de otros *SingStar*, otros nuevos...



CIEN TEMAS. La tienda SingStore ofrece de primeras 100 temas, ordenados por género: rock, pop... La oferta irá creciendo.



A COMPRAR. Puedes comprar temas sueltos por 1,50 € o por "paquetes" a un precio aún por determinar por Sony.



EN UN MOMENTO. En dos minutos te descargas el tema con su vídeo (en alta o baja definición) y luego aparece el menú.

VALORACIÓN

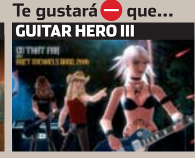
» LO MEJOR
La selección de temas y el abanico de opciones que abre el componente Online.

» LO PEOR
No poder competir Online y no poder quitar la voz de los cantantes originales..

Te gustará + que... **THE EYE OF JUDGMENT**



Te gustará − que... **GUITAR HERO III**



87	**» GRÁFICOS** La gran mejora es que los vídeos son en Alta Definición.
90	**» SONIDO** Versiones originales y opciones para grabarnos y meter efectos.
91	**» DIVERSIÓN** Si te gusta cantar, encima ahora pueden oírte en todo el mundo.
93	**» DURACIÓN** Te puedes bajar canciones pagando. Así que es casi infinito...
NOTA 91	La diversión musical y social de siempre, que ahora puedes compartir con montones de amigos por Internet.

Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
TRAVELLER'S TALES
Editor
LUCASARTS
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
69,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
NO TIENE
Jugadores
DE 1 A 2
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL TERMINAR NIVEL
Página web
WWW.LUCASARTS.COM/GAMES

Lego Star Wars TCS recrea las 6 películas de la saga galáctica con piezas Lego y mucho, mucho humor.

En algunas fases manejamos vehículos, como el Halcón Milenario, los AT-AT, torretas láser móviles...

LOS MEJORES MOMENTOS DE STAR WARS **PIEZA A PIEZA**

LEGO Star Wars The Complete Saga

Star Wars y Lego se despiden por la puerta grande con un juego que incluye la recreación de las seis películas de la saga.

La saga galáctica de George Lucas, vista en clave de humor gracias a Lego, llega a PS3 con novedades y manteniendo todo el humor visto en PS2 y PSP.

Para empezar, podemos revivir las 6 películas de la saga (disponibles todas casi desde el principio) que nos permiten disfrutar (solos o acompañados de un amigo de forma cooperativa) de sus mejores momentos: el rescate de la princesa Leia, el ataque a la Estrella de la Muerte o el enfrentamiento entre Obi Wan y Anakin en el mundo volcánico. Esta versión, además, incluye un notable lavado de cara gráfico, nuevos niveles y personajes y la opción de crear y utilizar más vehículos.Todo con la estética Lego, con mucho sentido del humor y además con un control y sistema de puzzles y plataformas sencillo para que todos, desde grandes a pequeños, disfruten con él de principio a fin.

El salto a PS3 de la saga incluye un lavado de cara gráfico, nuevos personajes controlables y misiones...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El poder revivir las 6 películas en clave de humor y jugando con un amigo.

» LO PEOR
Echamos en falta un modo multijugador Online y más novedades "jugables".

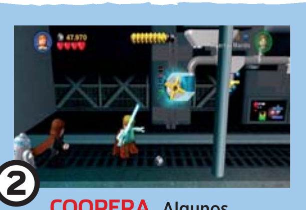
85	**» GRÁFICOS** En su salto a PS3 se han mejorado animaciones, gráficos, niveles...
84	**» SONIDO** Música y efectos sacados de las películas, aunque no tiene voces.
83	**» DIVERSIÓN** Desarrollo variado aunque fácil. Jugando con un amigo mola más.
88	**» DURACIÓN** Completar el juego y sus secretos al 100% te llevará unas 20 horas.
NOTA 85	Una divertida recreación de la saga que gustará a grandes y pequeños gracias a su mezcla de acción, plataformas y humor.

» APRENDE A SALVAR LA GALAXIA

En cada nivel llevamos hasta 4 personajes, todos ellos manejables y con habilidades distintas que tendremos que aprender a combinar para avanzar en la aventura y acabar con el Imperio.



1 **CONÓCELOS.** Cada uno tiene su habilidad: abrir puertas, mover cosas, activar interruptores, colarse por huecos pequeños...



2 **COOPERA.** Algunos puzzles necesitarán de la ayuda conjunta de dos personajes de tu equipo al mismo tiempo.



Puedes manejar cerca de 120 personajes de la saga, cada uno con habilidades distintas.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

18

Género
SHOOT´EM UP
Desarrollador
SABER INTERACTIVE
Editor
VIVENDI GAMES
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
HASTA 16 JUGADORES
Guardar partidas
PUNTOS DE CONTROL
Página web
WWW.TIMESHIFTGAME.COM

TimeShift es un shoot'em up subjetivo en el que podremos ralentizar, rebobinar o detener el tiempo a nuestro antojo.

UN SHOOT'EM UP EN **CUATRO DIMENSIONES**

TimeShift

El tiempo es un concepto relativo. Tan relativo que en este shooter podremos alterarlo a nuestro antojo para ganar ventaja en los intensos tiroteos.

En un futuro no muy lejano, el hombre será capaz de dominar el tiempo. Bueno, al menos de una forma experimental. Las pruebas han dado como resultado unos trajes cuánticos que otorgan a su portador la capacidad de manipular el tiempo a voluntad. Uno de ellos ha sido robado por el malvado Dr. Krone, con el que ha creado una realidad alternativa gobernada por él con mano de hierro. Nosotros llevaremos otro y nuestra misión será internarnos en ese mundo paralelo para recuperar el traje y enfrentarnos al Dr. Krone y a su ejército.

Así pues, asumiendo el papel de un físico de oscuro pasado, nos esperan 24 niveles de disparos en primera persona. Pero con una particularidad: podemos ralentizar, rebobinar y detener la acción a nuestro antojo. Las aplicaciones de estas habilidades en los tiroteos son obvias. Podemos desde ralentizar la acción en plan "tiempo bala" para ganar ventaja, hasta

El protagonista es un físico con un traje capaz de alterar el flujo temporal.

APROVECHA EL **TIEMPO** Y NO DEJES DE DISPARAR



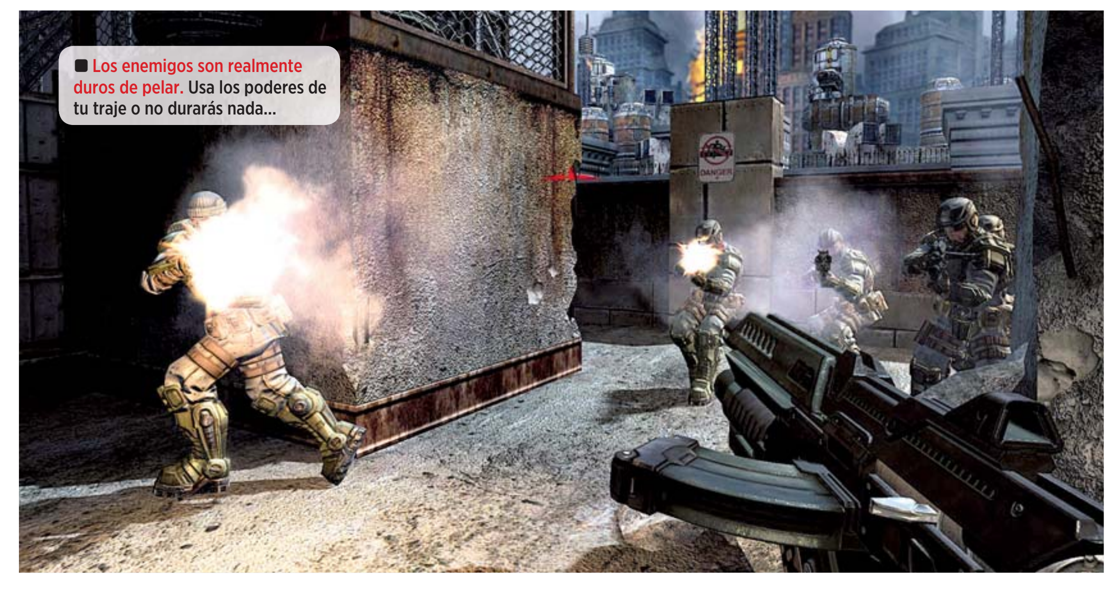
1 **ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA.** Como buen shooter, los tiroteos son la base del desarrollo, siempre bajo una vista subjetiva.

2 **EL TIEMPO ES TU ALIADO.** Eso sí, no durarás ni un Telediario sin usar tus poderes temporales para ganar ventaja en combates y puzzles.

3 **USO DE VEHÍCULOS.** En ciertas fases usamos vehículos, disparando desde ellos o pilotándolos. El uso del tiempo también vale en los vehículos.


Podemos alterar el flujo temporal, pero por tiempo limitado. Cuando se gaste la barra de energía tendremos que esperar a que se rellene.


El juego ofrece 22 niveles, además de partidas en red para hasta 16 jugadores con 7 modos de juego y múltiples opciones de personalización.


Los enemigos son realmente duros de pelar. Usa los poderes de tu traje o no durarás nada...



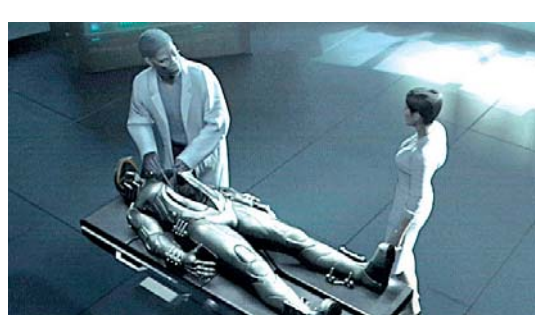


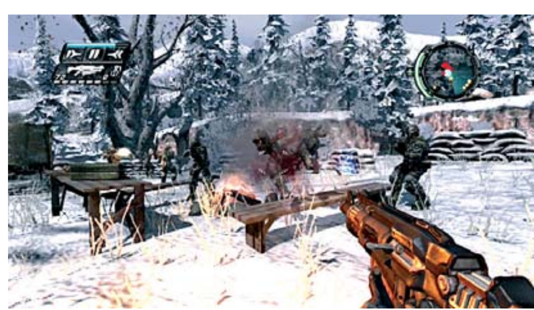
detener el tiempo para, con total comodidad, desarmar a los enemigos y acabar con ellos de un culatazo. Pero claro, si tuviéramos esta habilidad todo el rato el juego sería tan fácil que no tendría "gracia". La dificultad está en que el uso de nuestros poderes está limitado a la clásica barra de energía que se gasta con el uso y que deberemos esperar para que se rellene. Además, los enemigos son duros de pelar y lanzarse a combatir a lo loco sin usar los poderes del traje suele ser una mala idea...

Aunque tiene fallos técnicos *TimeShift* es original, ya que nos obliga a usar el tiempo para superar combates y puzzles.

Por ello, el desarrollo de *TimeShift* es más pausado que en otros shooters, al obligarnos a usar constantemente nuestros poderes y, por tanto, a esperar bien parapetados a que se rellene la barra de energía. Además, el desarrollo ofrece bastantes puzzles que requieren el uso del tiempo para avanzar. Son sencillos en general, pero se agradecen entre tanta escaramuza.

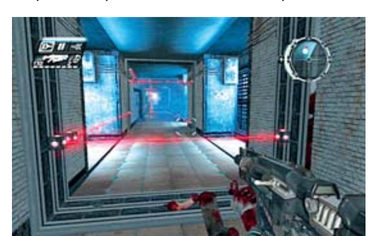
Es una pena que en un shooter con tan buenas ideas no se haya cuidado más el apartado técnico. Gráficamente no pasa de correcto, y para colmo el "framerate" es inestable, con frecuentes tirones y ralentizaciones (aparte de las que provoca nuestro traje, claro) que impiden el buen fluir de los tiroteos. Un modo Online para hasta 16 jugadores (que ofrece 7 modalidades distintas y múltiples opciones) completa un shooter interesante, pero lastrado por importantes fallos técnicos.


El argumento gira en torno a una realidad paralela en la que un dictador está usando los poderes temporales del traje para gobernar.

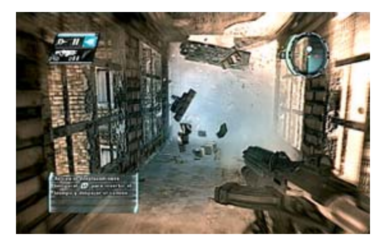

Tendremos a nuestra disposición más de 10 armas, entre las que no faltan versiones futuristas de escopetas, ametralladoras, bombas lapa...

EL TIEMPO ES TU ARMA MÁS PODEROSA

Además de las aplicaciones en el combate, el desarrollo está lleno de puzzles que requieren que alteremos el tiempo.


RALENTIZA. ¿Trampas láser que se mueven a toda velocidad no te permiten avanzar? Ralentiza el tiempo para evitarlas.


PAUSA. ¿Los cañones de este helicóptero acaban contigo una y otra vez? Detén el tiempo momentáneamente y... ¡corre!

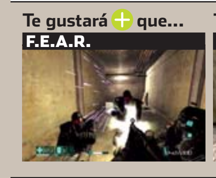

REBOBINA. ¿Una explosión bloquea tu camino? Retrocede hasta antes de la explosión, pasa y que explote a tu espalda.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El argumento y las distintas aplicaciones a la hora de alterar el flujo temporal.

» LO PEOR
Gráficamente no pasa de correcto y las ralentizaciones y tirones son frecuentes.

Te gustará + que... F.E.A.R.



Te gustará − que... CALL OF DUTY 4



80	**» GRÁFICOS** Correcto en líneas generales, pero no es tan fluido como debiera.
76	**» SONIDO** Bastante discreto en general, con una banda sonora poco inspirada.
81	**» DIVERSIÓN** La idea está bien, pero no es tan frenético como otros shooters.
88	**» DURACIÓN** La campaña ronda las 12 horas, y luego queda el multijugador.
NOTA 82	Un shooter original, con buenas ideas como el uso del tiempo, pero con una realización técnica francamente mejorable.

Género
ACCIÓN
Desarrollador
UBISOFT
Editor
UBISOFT
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
69,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
HASTA 16 JUGADORES
Guardar partidas
PUNTOS DE CONTROL
Página web
HTTP://BLAZING-ANGELS.ES.UBI.COM/SECRETMISSIONS/

Ponte a los mandos de 50 aviones distintos y embárcate en peligrosas misiones contra los nazis

Podemos controlar el avión con el Sixaxis: mueve el mando y el avión girará, ascenderá y bajará en pantalla.

LAS MISIONES MÁS SECRETAS DE LA **II GUERRA MUNDIAL**

Blazing Angels II Secret Missions of WWII

Vuelve a surcar los cielos para luchar contra los nazis y desbaratar sus planes. ¿Preparado para despegar?

B*lazing Angels II* es la secuela del primer arcade de combates aéreos de PS3, que de nuevo se ambienta en la II Guerra Mundial. Formamos parte de un escuadrón de élite diseñado para desbaratar los planes nazis de crear un arma de gran poder destructivo. Para ello nos ponemos a los mandos de 50 aviones, reales y prototipos, que personalizamos a nuestro gusto.

La campaña ofrece 18 misiones que nos llevarán a lugares como la plaza roja de Moscú o las pirámides de Egipto. En todas nos esperan objetivos como escoltar a aliados o destruir objetivos, que al ser superados dan puntos de prestigio, útiles para comprar mejoras como nuevas armas. Añade unos detallados escenarios y modelados de los aviones, un gran apartado sonoro, modo Online para 16 jugadores con los típicos modos... Un juego correcto, aunque no aporta nada al género.

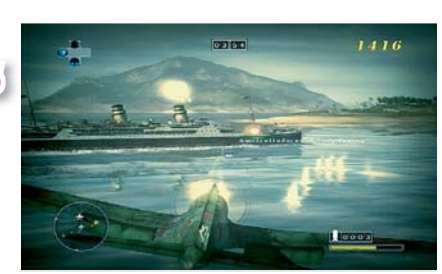
» ENFRÉNTATE AL ENEMIGO



1 CUMPLE CON EL OBJETIVO. Localiza al enemigo y ataca con todo tu arsenal. En el escenario habrá ítems para recuperar munición y "vida" y mejorar la protección.



2 MEJORA TU AVIÓN. Consigue el mayor rango de éxito en las misiones y compra mejoras como más potencia en las armas, mayor posibilidad de acierto, más aceleración del avión...



Las misiones son muy variadas y no faltan múltiples objetivos secundarios que podremos realizar.

Embárcate en 18 misiones distintas en enormes escenarios, como las pirámides.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La ambientación de la II Guerra Mundial y el gran número de mejoras para los aviones.

» LO PEOR
Si buscas un simulador te parecerá demasiado arcade. Las voces están en inglés.

79	**» GRÁFICOS** Escenarios y aviones logrados y buenos efectos... pero sin alardes.
85	**» SONIDO** Recrea la ambientación bélica de forma genial. Voces en inglés...
79	**» DIVERSIÓN** Los variados objetivos consiguen que el juego no se haga repetitivo.
81	**» DURACIÓN** 18 misiones, objetivos secundarios y muchos modos Multijugador.
NOTA 81	Un juego de aviones completo, bien ambientado, con un largo modo campaña y modo Online... Pero muy parecido al anterior.



■ 4,99 € ■ DEPORTIVO ■ YUKE'S ■ YA DISPONIBLE
■ CASTELLANO ■ DE 1 A 4 JUGADORES ■ OPCIONES ONLINE

Feel Ski



■ Descensos, slalom, carreras a pantalla partida y Online... *Feel Ski* ofrece variadas opciones.

Si te gusta el esquí y no lo puedes practicar habitualmente, ahora podrás hacerlo en el salón de casa. El juego ofrece dos pistas y tres tipos de competición (Descenso, Slalom y Multijugador), así como la posibilidad de cargar "fantasmas" para mejorar nuestros tiempos. El principal atractivo reside en que, salvo los menús, todo lo controlamos con el movimiento del Sixaxis: inclinarse hacia delante para ganar velocidad, los giros y saltos... e incluso hasta la realización de las piruetas en los saltos. Añade a todo esto gran variedad de atajos, una lograda sensación de velocidad, la posibilidad de editar a nuestro deportista y opciones multijugador y Online, y el resultado es un título divertido y con posibilidades, al que le faltan más circuitos para entretenernos durante más tiempo... Aunque por 5€ tampoco se puede pedir más.





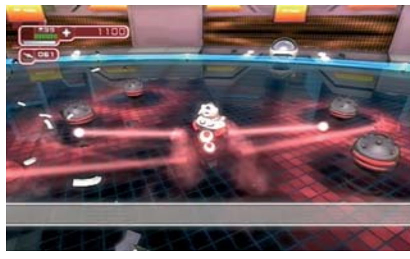
GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
80	78	85	81

NOTA 82 — Un divertido juego de esquí que aprovecha el Sixaxis y las funciones Online de la consola como pocos juegos de la tienda.

■ PRECIO NO DISPONIBLE ■ HABILIDAD/ACCIÓN ■ SONY
■ CASTELLANO ■ DE 1 A 8 JUGADORES ■ CON OPCIONES ONLINE

Snakeball

Un heredero del clásico *Snake*: mueve tu pequeña nave por un escenario circular para recoger objetos con los que aumentar su longitud, así como armas de todo tipo para acabar con enemigos (hasta siete en el modo Multijugador) y peligros como minas que intentarán reducir nuestro tamaño. Añade a esto modos Online para hasta 8 jugadores, interesantes opciones como utilizar la cámara PlayStation Eye para introducir nuestra cara en la del piloto de la nave, y el resultado es un título con posibilidades... Eso sí, su música peca de ser demasiado machacona.



■ Aumenta la longitud de la cola de tu nave y evita peligros como minas y enemigos utilizando armas.



GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
79	70	86	83

NOTA 80 — Técnicamente no es nada del otro mundo, pero sus partidas multijugador garantizan diversión para rato... si aguantas la música.

■ 2,99 € ■ HABILIDAD ■ SONY
■ CASTELLANO ■ 1 JUGADOR ■ CON OPCIONES ONLINE

LocoRoco Cocoreccho

Uno de los personajes más entrañables de PSP debuta en PS3 con un salvapantallas interactivo, tal y como lo han llamado sus creadores. En él guiarás a los LocoRoco moviendo una mariposa por la pantalla, y agitando el Sixaxis realizarás acciones puntuales como abrir una compuerta. ¿El objetivo? Reunir al mayor número posible de LocoRocos y evitar que los malvados Moja se los coman al tiempo que recorres los escenarios. Una idea simple, pero que gracias a sus coloristas gráficos y pegadiza música "hipnotiza".



■ Reúne cuantos LocoRoco puedas y podrás avanzar en este colorista "fondo de pantalla" interactivo.

GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
78	86	74	78

NOTA 79 — Un título que atrapa por su estética y música, aunque es muy sencillo a la hora de jugar. Es mucho más divertido en PSP.



LOS PRIMEROS JUEGOS PARA PLAYSTATION EYE

■ 2,99 € ■ HABILIDAD ■ SONY ■ YA DISPONIBLE
■ CASTELLANO ■ 1 JUGADOR ■ SIN OPCIONES ONLINE

Operation Creature Feature

Siguiendo el esquema de juego de *Lemmings* para EyeToy, debemos salvar a los torpones Blurbs en un total de 20 laberintos. La mecánica es simple: los "bichos" se agarran a nosotros y debemos evitar peligros y depositarlos en la salida. Muy simplón...

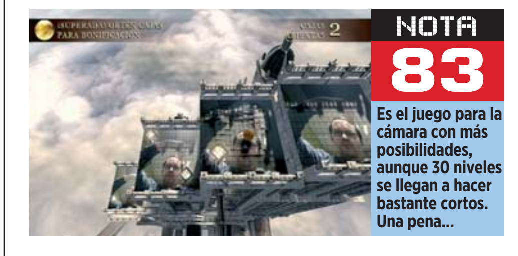


NOTA 78 — Su mecánica, que peca de simple, y su orientación hacia un público bastante joven no ha terminado de convencernos...

■ 2,99 € ■ PUZZLE/HABILIDAD ■ SONY ■ YA DISPONIBLE
■ CASTELLANO ■ 1 JUGADOR ■ OPCIONES ONLINE

Trials of Topoq

Utiliza el movimiento de tu cuerpo para crear inclinaciones en el escenario y así llevar una bola hasta la meta de los 30 niveles, ya sea en carreras contrarreloj, evitando peligros, caídas al vacío... Es curioso y recuerda a mitos como *Marble Madness.*



NOTA 83 — Es el juego para la cámara con más posibilidades, aunque 30 niveles se llegan a hacer bastante cortos. Una pena...

■ 1,99 € ■ VELOCIDAD ■ SONY ■ YA DISPONIBLE
■ CASTELLANO ■ 1 JUGADOR ■ SIN OPCIONES ONLINE

Tori Emaki

Más que un juego se trata de un "cuadro interactivo" en el que guiamos a una bandada de pájaros moviendo un puntero que aparece en pantalla. Podemos ir hacia el fondo, hacia delante, disfrutar de varios efectos visuales... Una curiosidad.



NOTA 60 — Si te atrae la estética del arte oriental deberías probarlo... Pero no es un juego como tal, avisado quedas.

■ Vuelve el basket más realista con *NBA 2K8* y lo hace con un control mejorado que transmite la profundidad de este deporte.

3

Género
DEPORTIVO
Desarrollador
VISUAL CONCEPT
Editor
2K SPORTS
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
29,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
DE 1 A 8
Modo Online
DE 1 A 10
Guardar partidas
TRAS CADA PARTIDO
Página web
WWW.2KSPORTS.ES

CUANDO BASKET ES **SINÓNIMO** DE JUGABILIDAD Y REALISMO

NBA 2K8

Vuelve a la cancha de PS2 la saga que mejor ha plasmado el baloncesto en su vertiente de simulador. Es hora de disfrutar del espectáculo de la NBA.

Después de analizar el mes pasado la versión PS3, le toca el turno a PS2 que, salvando las evidentes diferencias gráficas y algún modo de juego menos, nos ofrece una experiencia similar a la de su hermana de nueva generación.

Así, a nuestra disposición están un buen abanico de opciones y modos de juego: Playoffs, La Asociación (en el que ejercemos de administradores totales de un equipo, tomando decisiones en todos los apartados deportivos y económicos), partidos callejeros, modos Online con partidos para hasta para 10 jugadores simultáneos... Y aunque la oferta es amplia, se echa de menos el modo "BlackTop" (concursos callejeros de mates y triples), que sí estaba disponible en PS3. Donde no podemos objetar nada es en el excelente sistema de juego, ya que ofreciendo todo tipo de posibilidades y jugadas



■ Garbajosa y Calderón son las estrellas que ilustran la carátula y, por supuesto, están incluidos en el juego.

» ACEPTA EL RETO DEL MEJOR **BALONCESTO** DEL MUNDO



① **COMO EN LA CANCHA.** Las posibilidades y realismo del control son las bazas fuertes del juego.



② **BUEN CATÁLOGO.** Todas las plantillas actualizadas para disfrutar de playoffs, partidos callejeros, etc.



③ **PURA NBA.** Buenos gráficos y logradas animaciones consiguen meternos de lleno en cada partido.



Las nuevas animaciones mejoran un sistema de juego realista y con muchas posibilidades, pero que no renuncia a un perfecto toque arcade.



Además de Playoffs, Temporada, etc., el completo modo "Asociación" nos permite controlar todos los aspectos deportivos de un equipo.



El stick derecho se utiliza para lanzar: para un tiro preciso mueve el stick imitando el movimiento de abajo a arriba de los jugadores.

permite los más realistas partidos, sin perder un ajustado toque arcade que proporciona "nervio" a todos los encuentros. Máxime cuando este año se han incluido nuevas animaciones (nuevos pases y tiros a canasta) y jugadas, que potencian un juego más fluido y nos acercan aún más a lo que es un partido real. En este aspecto sólo cabe objetar la imposibilidad de ejecutar fintas a nuestro antojo (se ejecutan de forma automática al entrar a canasta).

La ausencia de nuevos modos de juego, no eclipsa el realismo y posibilidades que destila su impecable control.

Y si el sistema de juego es muy consistente, lo mismo podemos decir de un apartado gráfico que deja jugadores reconocibles (pese a algunos rostros poco trabajados) y unos detallados estadios donde no faltan animadoras, sponsors, mascotas... Esto, junto a un contundente apartado sonoro, crean el ambiente perfecto para disfrutar de la NBA. Los únicos puntos negros son que, una vez más, nos llega sin comentarios en castellano y que "pierde" frente a la versión de PS3, pues es menos vistoso y tiene menos modos, pero a cambio ofrece un realista y mejorado sistema de juego. Sin duda, un imprescindible para los amantes del basket que no hayan saltado a la nueva generación.



También podemos disputar partidos callejeros (uno contra uno, equipos de cinco jugadores, etc.) en las más dispares localizaciones.



Estando en posesión del balón podemos pedir una jugada para que nuestros jugadores tomen las posiciones ofensivas correspondientes.

» TODAS LAS FACETAS DEL BALONCESTO

También lo que rodea a los partidos forma parte del espectáculo de la NBA y el juego refleja gran parte de esos aspectos.



VENI, VIDI, VINCI. Tan importante como jugar bien es tener una estrategia.



¡ESTO ES LA NBA! En los partidos encontramos animadoras, sponsors...



COMO EN LA TV. Elige entre más de una decena de cámaras: gradas, aérea, etc.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los ajustes en el sistema de juego dejan un simulador muy cercano a un partido real.

» LO PEOR
Faltan nuevos modos y por eso resulta muy parecido a la entrega del año pasado.

Te gustará + que... NBA 2K7



Te gustará − que... NBA LIVE 08



88	**» GRÁFICOS** Destacan las fluidas animaciones y los jugadores reconocibles.
83	**» SONIDO** Buena música y efectos, aunque los comentarios están en inglés.
90	**» DIVERSIÓN** Partidos muy jugables y realistas y plagados de posibilidades.
86	**» DURACIÓN** Ofrece muchas opciones, aunque sin novedades frente a *NBA 2K7*.
NOTA 89	Si perdonas que no haya nuevos modos, disfrutarás del mejor basket gracias a su mejorado y realista sistema de juego.



12+

Género
DEPORTIVO

Desarrollador
NEVERSOFT

Editor
ACTIVISION

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

Precio PS2
49,95 €

Precio PS3
69,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
CASTELLANO

Jugadores
1

Modo Online
DE 1 A 8 (SÓLO PS3)

Guardar partidas
AUTOGUARDADO

Página web
WWW.THPGONLINE.COM

■ Tres ciudades están a tus pies para practicar skate siguiendo tres tramas: la de un skater profesional, la de un fanático que quiere aprender piruetas y un constructor que moldea la ciudad con rampas, barras...

EL REGRESO DE TODO UN **MITO**

Tony Hawk's Proving Ground

El rey de los juegos de skate de la última década vuelve a PS3 y PS2 con ganas de no ceder su corona ante su nuevo y mayor rival... ¿Lo conseguirá?

Desde que la saga *Tony Hawk* apareció para PSone allá por 1999 hemos seguido la evolución del famoso "Hombre Pájaro" y sus increíbles saltos y espectaculares piruetas y, como no, brutales caídas. Y ahora llega la novena entrega, con la que Neversoft pretende no ceder terreno frente al recién llegado *Skate* de EA, algo que es todo un reto...

Fiel a la tradición, nuestro objetivo en *Proving Ground* es hacernos un nombre entre los mejores skaters del planeta. Y en lugar de enfrentarnos a un desarrollo lineal, los programadores han incluido tres historias diferentes con objetivos específicos; Carrera se centra en el skater que quieren progresar como profesional, la trama Fanático en crear y aprender trucos y la rama "Construcción" en adaptar el terreno a nuestro gusto con rampas, barras... Aparte de estas historias, cada una de las 3 ciudades disponibles (Philadelphia, Baltimore y Washington) está



» ASÍ SE **PATINA** EN LA GRAN CIUDAD.



1 **DOMINA LA TABLA.** Los trucos son de lo más variados y su control clásico y sencillo.



2 **HAZTE UN NOMBRE.** Podrás grabar tus mejores acrobacias y ganar reputación.



3 **¿MAESTRO O APRENDIZ?** Gana campeonatos o aprende trucos en la calle.



■ Las tablas vuelven a tomar la ciudad y con ellas los más famosos y reputados skaters.



■ El juego nos propone desafíos: ejecuta una pirueta en un sitio, graba fotos y vídeos...



■ El sistema "Nail The Trick" nos permite ahora ejecutar más variedad de piruetas.



■ Los mejores skaters aparecen en el juego y nos dejan sus vídeos en imagen real.



■ El control es el tradicional de la saga y podremos hasta crear nuestros propios movimientos "marca de la casa".

» VERSIÓN PS3: ¿A LA ALTURA DEL MEJOR SKATE?

Tony Hawk patina por segundo año en PS3... Pero ya no es el único skater disponible en la consola. Y aunque en general la versión de PS3 de *Proving Ground* es superior a la de PS2 en gráficos y modos de juego (incluye numerosas opciones Online), queda un pelín por detrás de *Skate*, su gran rival, que introduce un nuevo sistema de control. En su defensa hay que decir que la jugabilidad de *PG* está a la altura de anteriores entregas y que el control sigue siendo igual de intuitivo y divertido.

NOTA 89



ONLINE PARA 8. Es la principal diferencia con PS2, ya que el modo para un jugador es idéntico.



SKATERS DEL SIGLO XXI. Aunque mejorables, los gráficos de PS3 cumplen.

repleta de desafíos, como sacar fotos en el momento justo de realizar una pirueta e incluso grabar películas que luego podemos editar para hacer vídeos con nuestros mejores momentos sobre la tabla.

En el resto de aspectos jugables, como el control y catálogo de movimientos, *PG* no se aleja mucho de sus predecesores y su curva de aprendizaje es bastante asequible. Además, las acrobacias siguen siendo igual de variadas que siempre, aunque con una novedad: el control "Nail the Trick", con el que realizamos las piruetas con los sticks, se ha ampliado a más acrobacias.

Aún sin innovar, el nuevo *Tony Hawk's* no defrauda gracias a sus tres historias en una y la gran cantidad de retos.

Con todo, lo mejor de *Proving Ground* está en

los distintos niveles de dificultad en cada prueba, con lo que siempre podemos volver a intentar ese truco o ganar el oro de una competición que se nos resiste, lo que hace que el juego entretenga durante tiempo. Y si nos metemos a valorar los gráficos, *PG* ofrece un acabado más que aceptable (con un gran editor de skaters) aderezado con una potente banda sonora y un buen doblaje en castellano. Además, en PS3 el modo Online prolonga su vida con piques y competiciones contra la comunidad skater.

Eso sí, tras 9 entregas, el juego no sorprende en PS2. Y en PS3, la oferta sólo se amplía con mejoras gráficas y modo Online, por lo que si buscas algo realmente nuevo en este deporte deberías probar *Skate*.



■ Los recargados escenarios son enormes y lo mejor de todo es que apenas encontraremos tiempos de carga entre sus distintas zonas.



■ Gracias al completo editor de esta edición ser el protagonista del juego es aún más fácil, ya que tiene opciones para "aburrir"...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las tres tramas, la cantidad de retos y sus niveles de dificultad...

» LO PEOR
Tras 9 entregas, el desarrollo no sorprende, ni su control... ni siquiera gráficamente.

Te gustará + que... TONY HAWK'S PROJECT 8



Te gustará − que... SKATE (PS3)



86	**» GRÁFICOS** Destacan las enormes y recargadas ciudades. Skaters mejorables...
90	**» SONIDO** La gran banda sonora y el doblaje al castellano brillan con luz propia.
88	**» DIVERSIÓN** Divierte como siempre, pero no hay novedades de verdadero peso.
89	**» DURACIÓN** Tres tramas, muchos objetivos y niveles de dificultad... Te durará.
NOTA 88	Si te gusta la saga *Tony Hawk's*, esta nueva entrega no te defraudará, aunque no ofrece demasiadas novedades.



Género
PLATAFORMAS
Desarrollador
KROME STUDIOS
Editor
SIERRA ENTERTAINMENT
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
29,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
AUTOGUARDADO
Página web
WWW.SPYROTHEDRAGON.COM



La nueva aventura de Spyro mantiene el estilo plataformero de otras entregas, aunque añadiendo mucha más acción a la propuesta.

Spyro tendrá nuevos poderes, como ralentizar el tiempo, y puede controlar elementos como el hielo.

Encontraremos distintos puzzles a lo largo del juego, aunque superarlos no nos costará mucho trabajo.

VUELVE SPYRO CON **MÁS PODERES QUE NUNCA**

Spyro: La Noche Eterna

El mito de las plataformas de PSone protagoniza su tercera aventura en PS2... ¿Conseguirá dejar un buen sabor de boca?

El dragón Spyro regresa a PS2 con su estilo plataformero en una aventura en la que intenta desvelar el significado de las extrañas visiones que tiene. Y aunque intenta renovar la saga, lo cierto es que *La Noche Eterna* no es el mejor juego de Spyro por culpa de un planteamiento y sistema de juego muy mejorables.

En el juego nos enfrentamos al Rey Mono, que tiene la intención de sumir al mundo en la oscuridad. Para llegar hasta él dispondremos de nuevos ataques y poderes que podremos mejorar, como ralentizar el tiempo, necesarios para los momentos críticos o ciertos puzzles. El problema es que el juego es demasiado fácil, se vuelve repetitivo y hasta aburrido por su limitado número de combos, enemigos que repiten la misma rutina... No aporta nada a los plataformas de PS2 y sólo los más pequeños lo disfrutarán.

Vuelve el pequeño dragón violeta para resolver el extraño misterio de sus visiones.

» EL DRAGÓN REGRESA CON MÁS **PODERES...**

Esta nueva aventura de Spyro mezcla plataformas con acción y muestra un protagonista con más poderes: controla 4 elementos (hielo, fuego, tierra y rayo) e incluso detiene el tiempo para moverse a cámara lenta...



1 **JEFES FINALES.** Utiliza sabiamente los poderes de Spyro para acabar con ellos.



2 **DETÉN EL TIEMPO.** La acción transcurre a cámara lenta, muy útil en momentos críticos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La historia y los nuevos elementos que podemos controlar. Doblado al castellano.

» LO PEOR
Pese a las novedades, resulta monótono y repetitivo. La cámara en ocasiones falla.

72	**» GRÁFICOS** Correctos pero mejorables, por debajo de los grandes de PS2.
70	**» SONIDO** Efectos y música acompañan pero sin destacar en ningún momento.
69	**» DIVERSIÓN** Nuevos ataques y habilidades, pero se acaba haciendo repetitivo.
70	**» DURACIÓN** Avanzar es fácil y tras terminarlo no hay nada para hacer...
NOTA 70	Un buen plataformas para los más pequeños o para fans de Spyro. Para el resto hay opciones mucho mejores.



12+

Género
MUSICAL
Desarrollador
SCEE
Editor
SONY
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio (sin micrófonos)
29,95 €
Precio (con micrófonos)
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 8
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL FINAL DE CADA CANCIÓN
Página web
WWW.SINGSTARGAME.COM





Canta 30 nuevas conocidísimas canciones de artistas como Chenoa, Paulina Rubio o La Quinta Estación.



La mecánica del juego es la de siempre y todas las canciones estarán acompañadas de su videoclip.



Los modos de juego tampoco han cambiado. Podemos cantar sin puntuar, ver nuestras actuaciones...

A CANTAR TOCAN... ESTA VEZ CON **ESPÍRITU LATINO**

SingStar Latino

Con casi una nueva entrega por mes, la avalancha *SingStar* no remite. Este mes, toca cantar 30 conocidas canciones de carácter latino...

SingStar Latino reúne 30 nuevas temas, casi todos de estilo pop, de artistas tan conocidos como M-Clan, Andrés Calamaro, Bisbal, Julieta Venegas o Jarabe de Palo entre otros, todas acompañadas como siempre de su canción y videoclip real. Todo un lujo, ¿verdad?

La mecánica de juego es la misma de otros *Singstar:* coge los micros y el juego te valorará a la hora de dar el "cante", solo o acompañado (hasta con 7 amigos en el modo Fiesta, donde realizaremos pruebas como cantar por parejas o pasar el micro). Tampoco faltan otras opciones típicas, como el uso de la cámara EyeToy o editar los vídeos, y ante la falta de novedades jugables, destaca la selección de temas, pensada para las reuniones con los amigos, ya que todos son muy, muy conocidos.

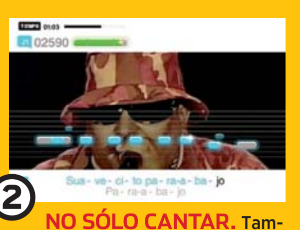
Todas las canciones están en castellano en esta nueva entrega de la saga *SingStar*.

DIVIÉRTETE SÓLO O **ACOMPAÑADO**

En *SingStar Latino* podemos cantar solos... pero lo divertido es jugar en compañía de hasta 7 amigos en distintas pruebas, como pasarse el micro o cantar a dúo.



1 **TEMAS CONOCIDOS.** Las 30 canciones son conocidas y, en ciertos casos, bastante actuales.



2 **NO SÓLO CANTAR.** También tendrás que rapear y podrás personalizar tus interpretaciones.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La selección musical. 30 temas, todos en castellano y que además son conocidos.

» LO PEOR
Que no te guste el "rollo latino" musical. Y no esperes sorpresas a la hora de jugar.

80	**» GRÁFICOS** Todas las canciones están acompañadas por su videoclip.
89	**» SONIDO** Buen reconocimiento de voz y 30 canciones originales en español.
87	**» DIVERSIÓN** Temas conocidos y en castellano, Así cualquiera puede cantarlos...
84	**» DURACIÓN** Jugar acompañado con amigos alarga mucho su vida.
NOTA 86	Un nuevo *SingStar* con una buena selección de temas muy conocidos y orientados a la "fiesta". Ideal para reuniones.





Género
PARTY GAME
Desarrollador
SCEE
Editor
SONY
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio con pulsadores
59,95 €
Precio sin pulsadores
39,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 8
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL TERMINAR
Página web
WWW.BUZZTHEGAME.COM

Buzz! Hollywood es un concurso como los de la tele, centrado esta vez solamente en el mundo del cine.



Hay más de 5000 preguntas divididas en divertidas rondas: el dedo más veloz, personajes, actores, géneros...

Todas las preguntas están "ilustradas" con imágenes, secuencias de vídeo e incluso música...

¿ERES UN AUTÉNTICO **CINÉFILO**? ¡¡¡DEMUÉSTRALO!!!

Buzz! Hollywood

Si presumes de saber mucho de cine, ahora vas a tener una buena oportunidad para demostrárselo a tus amigos.

El popular concurso de Sony llega con el desafío definitivo para los amantes del séptimo arte. *Buzz! Hollywood* ofrece un sencillo sistema de juego: conectas los pulsadores que vienen con el juego y sólo tienes que prepararte para contestar más de 5000 preguntas de cine en diversas rondas (incluyendo más de 100 vídeos con fragmentos de películas y bandas sonoras) pulsando los botones de colores o el pulsador grande según te indiquen en cada momento.

Y pueden jugar hasta 8 jugadores (si cuentas con otro juego de pulsadores) o 4 por equipos, pudiendo además configurar la partida con tus rondas preferidas. Ideal para estas fiestas...

ASÍ SE **GANAN** LOS CONCURSOS DE LA TELE

Para participar en Buzz basta con crear y personalizar a nuestro personaje (hay numerosas opciones) y prepararse a contestar preguntas. Puedes eliminar rivales, quitarles puntos, ser el más rápido... Todo vale para ser el ganador indiscutible.



1 **PERSONAJE.** Todos "homenajean" a personajes del cine de una u otra forma.



2 **CONCURSA.** Cada ronda tiene su mecanismo: estar atento y ser el más rápido es vital.

El presentador Buzz y su ayudante vuelven a presentar esta entrega del concurso.

VALORACION

» LO MEJOR
Los amantes del cine y de los concursos van a disfrutar como nunca.

» LO PEOR
Algunas rondas son algo "sosas" comparadas con el resto. Jugando solo pierde mucho.

81	**» GRÁFICOS** Escenarios y personajes sencillos pero llenos de guiños al cine.
80	**» SONIDO** Buen doblaje, aunque a veces la voz de Buzz no se oye bien.
89	**» DIVERSIÓN** Risas aseguradas si juegas con 7 amigos más.
87	**» DURACIÓN** 5000 preguntas dan para mucho, por lo que hay concurso para rato.
NOTA 85	Los amantes del cine y los concursos tienen una cita ineludible estas navidades con este divertido concurso.



3

Género
MUSICAL

Desarrollador
EA GAMES

Editor
ELECTRONIC ARTS

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

Precio
44,95 € (SIN MICROS)

Textos
CASTELLANO

Voces
INGLÉS

Jugadores
DE 1 A 4

Modo Online
NO

Guardar partidas
AUTOGUARDADO

Página web
WWW.BOOGIESPAIN.COM

Cantamos y bailamos temas de grupos como Pussycat Dolls, The Jackson 5 o Black Eyed Peas.

Elige entre 5 personajes distintos y consigue dinero para comprar nuevos trajes, movimientos, canciones...



Después de nuestra actuación podremos crear un videoclip añadiendo diferentes efectos a nuestro baile.

LOS JUEGOS DE **BAILE Y KARAOKE...** UNIDOS EN UNO SOLO

Boogie

Conviértete en el alma de la fiesta demostrando lo que eres capaz de hacer cantando... ¡al mismo tiempo que bailas!

Este nuevo juego musical nos invita a cantar y bailar 35 canciones, la mayoría de estilo pop, entre las encontramos clásicos como Walking on Sunshine, Kung Fu Fighting o Karma Chameleon... Aunque casi todas están en inglés. Y no faltan los modos de juego en compañía, un editor de nuestros vídeos...

En el modo Historia elegimos entre 5 personajes para superar pruebas de canto (utilizando los micros de *SingStar*) y baile (con el Dual Shock), en las que realizamos distintos pasos o ponemos poses pulsando los botones del mando. También ofrece modos Karaoke y Baile, donde sólo realizamos una de las dos cosas. Aún así, este original planteamiento no termina de convencer, y sólo resulta entretenido jugando con un amigo.

¡ CONVIÉRTETE EN UNA VERDADERA **ESTRELLA** !

Completa tu actuación correctamente para conseguir dinero con el comprar nuevas canciones, trajes y complementos. Al terminar también tendremos la opción de crear nuestro propio videoclip...



1 **CANTA.** Afina tu voz para cantar 35 temas que irás desbloqueando a lo largo del juego.



2 **BAILA.** Combina los distintos estilos de baile y combos para conseguir más puntos.

Demuestra quién es el rey en la pista con los distintos pasos de baile y combos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La selección musical, que recoge temas bastante conocidos y muy "fiesteros".

» LO PEOR
Casi todas las canciones están en inglés, y jugando solo acaba haciéndose repetitivo.

70	**» GRÁFICOS** Flojos, además, no incluye los videoclips de la canciones.
85	**» SONIDO** Buen reconocimiento de voz y 35 canciones originales.
80	**» DIVERSIÓN** Bailar y cantar a la vez es difícil, y si encima están en inglés...
76	**» DURACIÓN** Jugando sólo acaba cansando, mejor para disfrutar con amigos.
NOTA 78	**Es original que puedas bailar aparte de cantar, pero no consigue enganchar. Sólo para los muy fans de este género.**

JUEGO RECOMENDADO Play

■ Gabe Logan vuelve con una aventura rebosante de acción, muy variada y con enormes opciones para jugar solo o acompañado.

Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
SCEA
Editor
SONY
Lanzamiento
5 DE DICIEMBRE
Precio
39,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
DE 2 A 8 JUGADORES
Guardar partidas
PUNTOS DE CONTROL
Página web
WWW.SYPHONFILTER.COM/LOGANSAHADOW/

LA MEJOR **PELÍCULA DE ACCIÓN** QUE PUEDES JUGAR EN TU PORTÁTIL

Syphon Filter Logan's Shadow

En el caso de la segunda entrega de *Syphon Filter* para PSP, el viejo dicho de "segundas partes nunca fueron buenas" no se cumple... ¡Pero ni por asomo!

El debut de *Syphon Filter* en PSP supuso una grata sorpresa gracias a un desarrollo lleno de acción, un apartado técnico de lujo e increíbles opciones multijugador. Ahora su secuela quiere respaldar el éxito potenciando todos esos elementos e introduciendo novedades, para dar forma a una de las mejores aventuras de acción del catálogo de PSP.

La trama, que ofrece los ingredientes típicos de las películas de espías, nos llevará por distintos lugares del mundo adoptando el papel del espía Gabe Logan en su empeño por desarticular una trama terrorista y demostrar que su compañera Lian Xing no es culpable de traición. Como puedes suponer, la acción es una constante a lo largo del juego y gracias a la variedad de situaciones la jugabilidad no baja en ningún momento: misiones de francotirador, momentos de infiltración, resolución de sencillos puzzles... Y todo ello bajo un control completísimo,

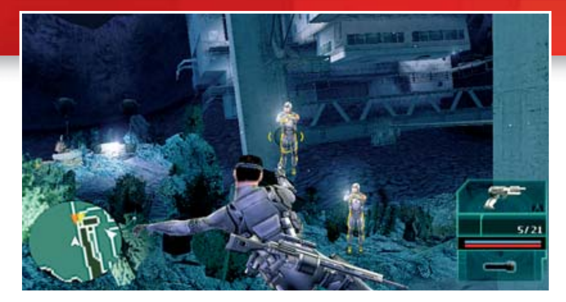
■ La trama, escrita por el guionista de comics Greg Rucka y repleta de sorpresas argumentales, nos lleva por todo el globo para acabar con una amenaza terrorista.

» UNA MISIÓN SÓLO PARA LOS **ESPÍAS** MÁS CURTIDOS

1 **¿QUIERES ACCIÓN?** A lo largo de las 6 misiones del modo Campaña no faltan situaciones de todo tipo y los más intensos tiroteos.

2 **MEJOR EN COMPAÑÍA.** El otro puntal del juego son sus opciones multijugador (Online y Ad-Hoc), que cuentan con muy variados modos.

3 **IMPACTANTE.** Haciendo uso de un potente motor gráfico y con un apartado sonoro demoledor, saca todo el partido a la potencia de PSP.


Su apasionante trama nos llevará a superar situaciones de todo tipo: misiones submarinas, desactivación de explosivos, etc.


Tirar de gatillo es lo habitual, aunque no por ello hay que olvidar las habilidades de Logan con el sigilo para acabar con los enemigos.


Técnicamente es de lo mejorcito que se puede disfrutar en PSP, tanto en su faceta sonora como gráfica.





pero que se adapta perfectamente a PSP (podemos configurar el control como queramos) y gracias al cual los tiroteos ofrecen numerosas y variadas opciones: podemos cubrirnos en cualquier parte del escenario, coger a los enemigos como escudos humanos, eliminarlos con letales golpes especiales... Todas estas opciones dan como resultado unos tiroteos y situaciones de una intensidad increíble. Igualmente cuidado está el aspecto sonoro, con un profesional doblaje y una gran banda sonora que multiplica la faceta épica de la acción. En dos palabras, es increíble ver algo así en PSP...

Jugabilidad, variedad en el desarrollo y un apartado técnico de escándalo se unen para ofrecer una aventura de lujo.

El modo Multijugador vuelve a ser uno de los pilares de esta entrega, y de nuevo ofrece partidas tanto ad-Hoc como en Infraestructura para un máximo de 4 contra 4. Y ofrece modos de juego variados, desde el típico "duelo a muerte" a modos más elaborados con objetivos de equipo (sabotear una instalación, robar documentos y volver a la base).

Por todo ello, y aunque las novedades jugables no son revolucionarias, sólo podemos rendirnos ante un título sobresaliente en todos sus apartados, en especial técnicamente, ya que resulta increíble ver algo así en una portátil. Por eso, *Logan's Shadow* se ha convertido por derecho propio en uno de los grandes de PSP, una maravilla jugable imprescindible para los amantes de la acción.


Debes superar sencillos "quick-time events" (secuencias de botones estilo *God of War*) para salir airoso de situaciones comprometidas.


En una de las misiones controlamos a una espía compañera de Logan, mientras que en otras nos prestan ayuda diferentes soldados.

» EL LIBRO DE TRUCOS DEL MEJOR ESPÍA...

Dominar el amplio abanico de habilidades de nuestro héroe nos proporcionará una ventaja considerable sobre el enemigo.


LA MEJOR DEFENSA. Coge a un enemigo como escudo humano y su compañero de armas vacilará en atacarte.


SIN MIRAR. Si no quieres exponerte a los disparos enemigos, puedes disparar a discreción parapetado tras una columna.


CON MIL OJOS. Utilizar los distintos tipos de visores para localizar explosivos, ver soldados a través de las paredes, etc.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La diversidad de los momentos de acción y el sobresaliente apartado técnico.

» LO PEOR
La Campaña se antoja algo corta y la IA de los enemigos falla en algunas ocasiones.

Te gustará + que... SOCOM FIRETEAM BRAVO 2



Te gustará + que... SYPHON FILTER DARK MIRROR



94	**» GRÁFICOS** PSP a plena potencia para mostrar personajes y niveles detallados.
92	**» SONIDO** El gran doblaje está acompañado por una banda sonora de película.
92	**» DIVERSIÓN** Acción sin tregua para un desarrollo intenso y plagado de sorpresas.
89	**» DURACIÓN** La Campaña no es muy larga, pero el multijugador es divertidísimo.
NOTA 92	Una de las mejores aventuras de acción de PSP, con un acabado técnico y jugabilidad geniales. Hazte con él YA.

JUEGO RECOMENDADO Play

16+

Género
LUCHA
Desarrollador
YUKE'S MEDIA CREAT.
Editor
THQ
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
44,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Wi-Fi
HASTA 6 JUGADORES
Guardar partidas
TRAS CADA COMBATE
Página web
WWW.SMACKDOWNVSRAW.COM

Por segundo año consecutivo, las estrellas de la WWE llegan a PSP. En este caso son 56 luchadores de Smackdown, Raw, la ECW y varias Leyendas.

UN **DESEO CONCEDIDO** A LOS AMANTES DE LA LUCHA

WWE Smackdown Vs Raw 2008

Ahora John Cena, el Enterrador y Randy Orton van contigo a todas partes. Con toda la WWE en tu bolsillo, ¿quién va tener el valor de meterse contigo?



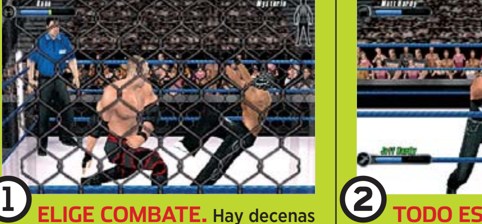
Las divas también están presentes. Puedes luchar con siete, como la bella Kelly Kelly de la ECW.

El "wrestling" está de moda y miles de sus seguidores celebraron el lanzamiento el mes pasado de *Smackdown vs Raw 2008* para PS2 y PS3. Ahora los poseedores de la portátil de Sony también reciben su ración de deporte espectáculo con una versión que conserva todas las posibilidades de sus hermanas mayores y que resulta casi igual de espectacular.

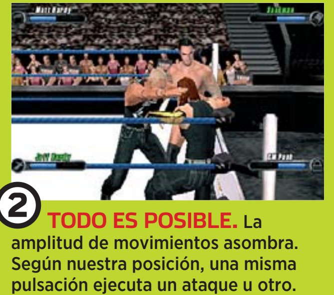
Las 53 superestrellas de Smackdown, Raw y la ECW disponibles en PS2 y PSP repiten en PSP, y además acompañadas de otros 3 luchadores clásicos exclusivos. El gran reto al que se enfrentaba esta versión portátil era conseguir un control a la altura sin disponer de un segundo stick. Y se ha conseguido: para realizar las llaves que en PS2 y PS3 se ejecutan con el stick derecho, basta con mantener pulsado ● y una dirección en la cruceta. Así ejecutarlas vuelve a ser sencillísimo, y la variedad de ataques es enorme porque una misma combinación produce un movimiento diferente si el rival

CÓMO METER EN UNA PORTÁTIL **EL MAYOR ESPECTÁCULO**





1 ELIGE COMBATE. Hay decenas de tipos de combates: con escaleras, en jaulas, "Royal Rumble", "Iron Man", "Handicap", "First Blood"...

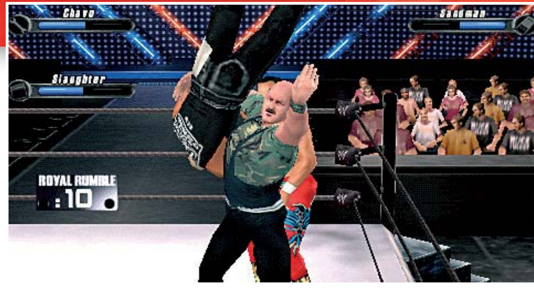


2 TODO ES POSIBLE. La amplitud de movimientos asombra. Según nuestra posición, una misma pulsación ejecuta un ataque u otro.

3 TIPOS CON CLASE. Las superestrellas se dividen en 8 clases con unos pocos movimientos únicos: sucios, showman, gallitos...



En PSP jugar es igual de fácil que en PS2 y PS3. A falta de un segundo stick, las llaves se ejecutan pulsando dos botones a la vez.



La versión portátil incluye tres luchadores exclusivos. Son las leyendas de la WWF Sargento Slaughter, Eddie Guerrero y Anvil.



Las llaves de sumisión son muy realistas. Con el stick controlamos su intensidad y prolongamos su duración.

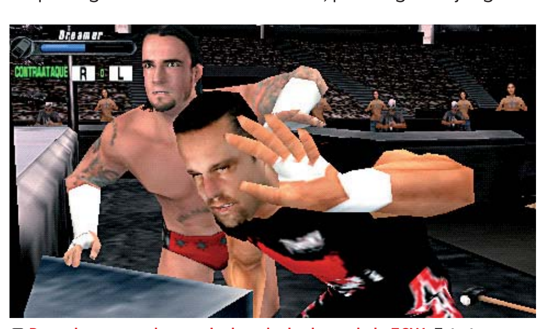




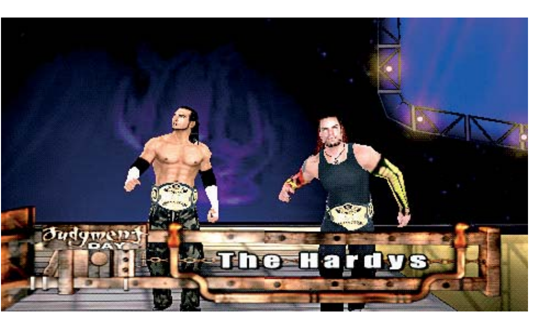
está de pie o en el suelo, si está cerca o lejos de las cuerdas... Eso sí, aunque cada luchador tiene sus golpes característicos todos se ejecutan igual, de modo que jugar con cualquiera de ellos es muy parecido. Pero el aburrimiento es imposible, porque *WWE* conserva todas las posibilidades de las versiones de PS2 y PS3: combates de todo tipo, un modo Carrera, Modo Manager en el que organizamos combates para ganar audiencia, todos los torneos y eventos reales, editores de personajes, torneos y movimientos, combates para 6 jugadores vía Wi-Fi...

Reto superado: la versión de PSP tiene la infinidad de modos y tipos de combates que vimos en PS2 y PS3.

Sólo en el apartado técnico hay diferencias. PSP no llegará al poder de PS2, pero algunos juegos han demostrado que se queda muy cerca. Y éste *WWE* no tiene el acabado técnico sobresaliente de las versiones de sobremesa. Los luchadores son perfectamente reconocibles y están bien animados, pero sus modelos no son muy detallados y aspectos como el público se han descuidado un poco. Y eso por no hablar de los tiempos de carga o el sonido, que también ha empeorado: las voces de los comentaristas en inglés se han sustituido por canciones y los efectos son poco variados. Pero que *SVR2008* no llegue a ser soberbio técnicamente no impide que refleje todas las posibilidades del "wrestling" real. Y es que parece mentira que juegos tan grandes quepan en una máquina tan pequeña.



Por primera vez, la saga incluye luchadores de la ECW. Esta tercera marca es más extrema: permite armas y golpes fuera del ring.



El modo Hall of Fame propone imitar logros míticos. Por ejemplo, la inolvidable actuación de los Hardys en el Summer Slam de 2000.

» VIVE A CUERPO DE SUPERESTRELLA

24/7 es el nombre del modo Carrera. Nos permite emular cada detalle de una temporada real, con "piques" incluidos.



VIVE EL DÍA A DÍA. En los días sin combate tu luchador entrenará, acudirá a eventos para aumentar su popularidad...



INFORMADO. A través de revistas y los SMS de su móvil, tu personaje se enterará de todo lo que pase en la WWE.



ENEMIGOS JURADOS. A lo largo de la temporada habrá fuertes rivalidades que se dirimirán en los eventos especiales.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Todo el espectáculo de la WWE con un control accesible para cualquier jugador.

» LO PEOR
Los tiempos de carga siguen siendo demasiado largos. Y los gráficos no asombran.

Te gustará + que... DEF JAM FFNY



Te gustará − que... TEKKEN DARK RESURRECTION



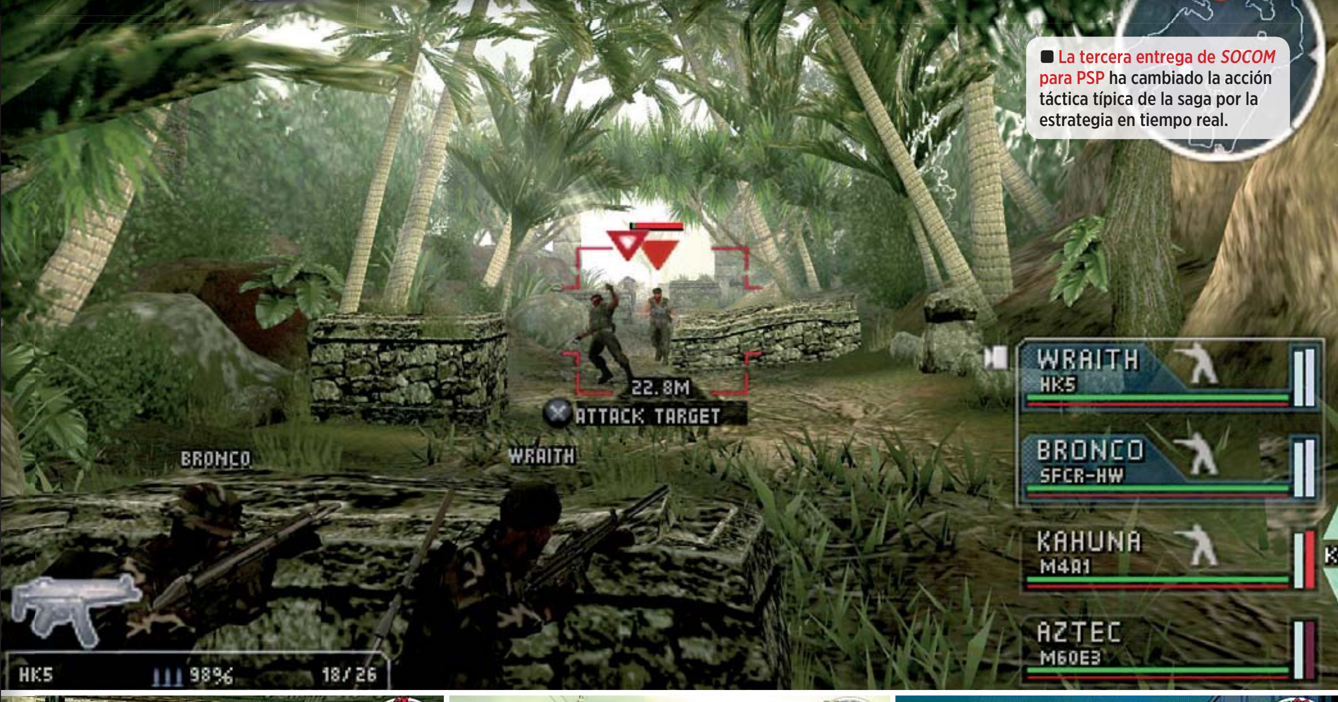
85	**» GRÁFICOS** Luchadores reconocibles y bien animados, pero les falta detalle.
79	**» SONIDO** Los efectos son justitos y le faltan voces de comentaristas.
92	**» DIVERSIÓN** Control accesible para reproducir todos los lances reales.
94	**» DURACIÓN** Con tantos modos y editores, te durará como poco hasta 2009.
NOTA 89	Sencillo control, combates espectaculares, infinidad de modos... Todo lo que los fans del "wrestling" esperaban.



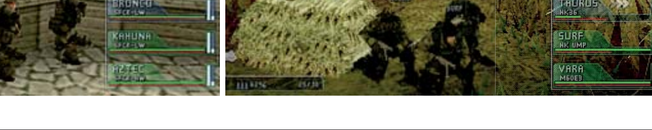


16+

Género
ESTRATEGIA
Desarrollador
SLANT SIX GAMES
Editor
SONY
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio con Headset
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
HASTA 4 JUGADORES
Guardar partidas
PUNTOS DE CONTROL
Página web
WWW.SOCOM-HQ.COM



La tercera entrega de *SOCOM* para PSP ha cambiado la acción táctica típica de la saga por la estrategia en tiempo real.





ES HORA DE PENSAR ANTES DE **ACTUAR**

SOCOM: Tactical Strike

Atrás quedaron las típicas incursiones a lo Rambo en terreno enemigo. En un giro radical de la saga, la acción da paso a la estrategia en tiempo real.

Acostumbrados a la acción táctica de la saga *SOCOM* en PS2 y PSP, todos recibimos con sorpresa el anuncio de una entrega puramente estratégica. Una apuesta atrevida del estudio Slant Six Games (*Syphon Filter Dark Mirror*) que ha optado por dar aires innovadores a la serie. Y éste es el resultado...

Esta vez el conflicto estalla en Panamá. Un grupo de insurgentes apodados La Mano de la Gente ha asaltado el Ministerio del Interior y, de paso, ha secuestrado a nuestro embajador. Con la colaboración de las autoridades locales, un escuadrón de fuerzas especiales acudirá al rescate del diplomático y tratará de esclarecer la oscura trama que envuelve al secuestro. Respaldados por la información que nos proporciona el Cuartel General, afrontamos las 9 misiones que componen la campaña, en las que deberemos cumplir una lista de objetivos primarios: asegurar una zona, liberar rehe-

Rescatar sano y salvo al embajador es el motivo para intervenir en este nuevo conflicto.

CLAVES PARA **NEUTRALIZAR** A LOS INSURGENTES



1 **NO TE PRECIPITES.** Desplázate sigilosamente por el terreno y aprovecha el factor sorpresa para neutralizar al enemigo.



2 **DIVIDE Y VENCERÁS.** Cubre el mayor número posible de flancos desplegando a tus hombres en puntos diferentes del mapeado.



3 **ACECHA DESDE LEJOS.** No arriesgues la vida de tus hombres. Calcula el número de fuerzas hostiles desde una distancia segura.



■ Un control fácil e intuitivo permite alternar rápidamente entre el escuadrón, dos equipos o seleccionar individualmente a cada hombre.



■ El empleo de tácticas "poco ruidosas" es recomendable para no llamar la atención. Al acabar la misión, el sigilo será recompensado...



■ Hasta nueve fuerzas especiales están representadas en el juego, entre las cuales figura la Unidad de Operaciones Especiales española.





nes, destruir vehículos... El orden de ejecución dependerá de nosotros, dado el carácter no lineal de las misiones. Hasta aquí, nada que no hayamos visto antes en *SOCOM*. La diferencia de *Tactical Strike* con otras entregas está en el control. En ningún momento manejamos directamente a nuestros 4 hombres. Les hacemos avanzar desplazando un indicador de posición hasta el punto de destino. Una vez allí, daremos las órdenes apropiadas según la situación de combate (abrir fuego, lanzar una granada...).

El propósito de *Tactical Strike* es acercar el género de la estrategia en tiempo real a los seguidores de *SOCOM*.

Esta dinámica nos fuerza a adelantarnos a la acción y a planificar la estrategia según aumenta la dificultad de la misión. Eso sí, en situaciones de escolta e intensos tiroteos la IA puede dejarnos al "descubierto" ignorando nuestras órdenes y obligándonos a repetir el objetivo desde el último punto de control. En las partidas multijugador, el ritmo es rápido y exige concentración. Hay 5 modos de juego con partidas configurables, y la comunidad ofrece opciones de sobra (clan, amigos...). Técnicamente, la buena labor con la interfaz y los escenarios queda empañada por una cámara que a veces limita la visibilidad. Por su parte, los efectos y la banda sonora no alcanzan el nivel del espléndido doblaje al español. En resumen, una propuesta valiente y sin grandes pretensiones cuyo objetivo es acercar la estrategia a los seguidores de *SOCOM*. ■



■ Mapas, armas, rondas, personajes... Podremos configurar las partidas multijugador a nuestro gusto (tanto vía WI-FI como Online).



■ El control es simple e intuitivo. Mueve el punto de mira sobre el objetivo y una pulsación bastará para que tu escuadrón ataque...

» SER BUEN SOLDADO TIENE **RECOMPENSA**

Trabajar en equipo, moverse con sigilo, cumplir los objetivos... Nuestra buena labor es premiada al finalizar la misión.



JORNADA DE PUERTAS ABIERTAS. Algunas no esconden una amenaza, pero abrirlas influirá en la valoración final.



AUMENTA LA DESTREZA. Es posible mejorar las habilidades (puntería, sigilo,...) "canjeando" los puntos recibidos.



EXPLORA EL TERRENO. Recabar información de inteligencia aumentará la puntuación al completar la misión.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Afrontar cada objetivo planificando la mejor estrategia. El intuitivo control.

» LO PEOR

Los fallos de la IA, los tiempos de carga y la cámara, que no siempre nos ayuda.

Te gustará + que... **SOCOM FIRETEAM BRAVO**



Te gustará − que... **SOCOM FIRETEAM BRAVO II**



84	**» GRÁFICOS** Escenarios detallados. Destaca el diseño de los soldados.
74	**» SONIDO** Buenos efectos en conjunto. La banda sonora aprueba justita.
81	**» DIVERSIÓN** Pensar en cómo completar las misiones te enganchará.
82	**» DURACIÓN** Si te quedas con ganas de más acción tienes el Multijugador.
NOTA 80	La primera incursión *SOCOM* en la estrategia en tiempo real agrada por su sencillo desarrollo y asequible control.





18

Género
ACCIÓN TÁCTICA
Desarrollador
3G STUDIOS
Editor
SIERRA
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
39,95 €
Textos
INGLÉS
Voces
INGLÉS
Jugadores
DE 1 A 4
Modo Online
SI
Guardar partidas
AUTOGUARDADO
Página web
WWW.SWATPSP.COM/SPLASH/



Adrenalina y sigilo se mezclan en un juego de acción táctica en el que manejamos a un SWAT al tiempo que damos órdenes a otros dos.







LUCHA EN NOMBRE DE LA **LIBERTAD**

SWAT Target Liberty

La ciudad de Nueva York se encuentra tomada por bandas mafiosas: tú y dos hombres contra todo un ejército. La lucha no puede estar más desequilibrada...

El grupo de operaciones especiales por excelencia irrumpe en PSP con un título que combina tiroteos y estrategia, enfrentándonos a 12 misiones en las que avanzamos junto a dos compañeros a los que podemos dar órdenes (arrestar sospechosos, irrumpir en habitaciones, moverse...) combinando los seis botones principales. Un desarrollo trepidante que nos obliga a tomar decisiones rápidas, haciendo que el juego sea tan divertido como intenso.

Aunque gráficamente no es gran cosa, la adopción de la cámara isométrica es todo un acierto, ya que ofrece un rango de visión que permite planificar la estrategia que vamos a usar. Para rematar, *SWAT* incluye bonus desbloqueables y un multijugador ad-Hoc.
Si perdonamos los tiempos de carga, hay operaciones especiales para rato...

Los SWAT son los protagonistas de este juego de acción con dosis de estrategia.



Desde armas letales a escopetas de bolas, el arsenal es una parte fundamental de *SWAT* y podemos elegirlo.

PARA VENCER HAY QUE **PLANIFICAR**

Para que tu grupo de operaciones especiales resuelva las misiones con éxito tendrás que calcular los movimientos que hagas, ya que un solo paso en falso puede poner en riesgo la vida de los civiles. Para los SWAT, la planificación es la clave de la victoria.



1 **LOS ELEGIDOS.** Además del capitán podemos elegir a dos hombres más, cada uno con sus propias características.



2 **LA ESTRATEGIA CUENTA.** Entrar a lo loco no sirve de nada; planea tus movimientos antes de atacar.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El ritmo del juego es continuo y se hace entretenido, una buena combinación.

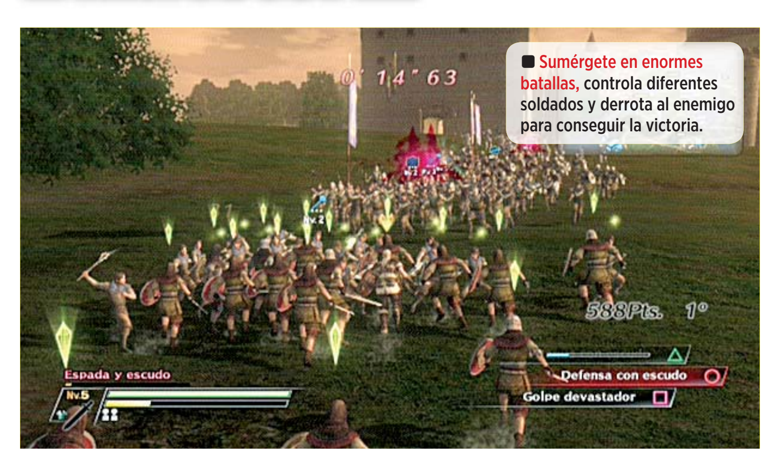
» LO PEOR
Los tiempos de carga se hacen un poco largos y el aspecto gráfico es mejorable.

79	**» GRÁFICOS** Aunque no son flojos, PSP tiene potencial para más calidad.
77	**» SONIDO** Nada del otro mundo: tiros, explosiones y un poco de Hip Hop.
86	**» DIVERSIÓN** Sin duda alguna su punto fuerte: diversión sin más pretensiones.
87	**» DURACIÓN** El modo Difícil pone el listón alto. Y tiene muchos desbloqueables.
NOTA 84	Un juego de acción táctica divertido y rápido que sabe atrapar. Lástima que el aspecto gráfico le haga perder enteros.



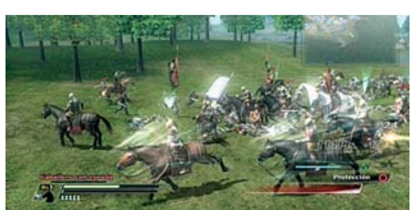
PS3 ■ ESTRATEGIA ■ KOEI ■ YA DISPONIBLE ■ 69,95 €
■ CASTELLANO ■ 1 JUGADOR ■ WWW.KOEI.COM/BLADESTORM

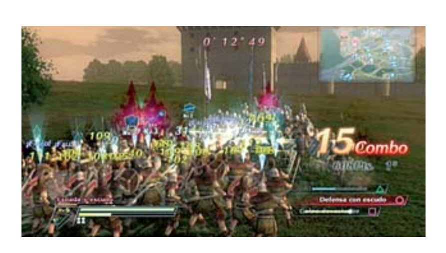
Bladestorm



■ Sumérgete en enormes batallas, controla diferentes soldados y derrota al enemigo para conseguir la victoria.

Los creadores de la saga *Dynasty Warriors* firman un título que ofrece multitudinarias batallas, esta vez ambientadas en la Edad Media y la Guerra de los 100 Años, y un sistema de juego que mezcla acción y estrategia. Encarnamos a un mercenario que, por dinero, aceptará misiones de ambos bandos, Francia e Inglaterra, donde tendremos que dirigir distintos pelotones, como infantería, arqueros o caballería, para conseguir nuestro objetivo: tomar bases rivales, derrotar generales... Con el dinero obtenido compramos mejoras, soldados... Lástima que sea repetitivo.





» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
75	82	72	80

NOTA **77** — Vistosas batallas en la Edad Media, que se hacen repetitivas y tienen un aburrido sistema de juego que mezcla acción y turnos.



PSP ■ VELOCIDAD ■ SEGA ■ YA DISPONIBLE ■ 44,95 €
■ CASTELLANO ■ 1-4 JUGADORES ■ WWW.SEGA-EUROPE.COM

Sonic Rivals 2

Sonic vuelve a PSP repitiendo la fórmula de su último juego portátil: diferentes pruebas de carrera y combate. Podremos elegir entre 8 personajes distintos para competir en diferentes mundos contra otros personajes de la saga sonic. Al avanzar en el juego iremos desbloqueando nuevas pruebas en las que competir, y un total de 150 cromos, que podremos ir coleccionando. También incluye un modo Multijugador que permite compartir juego (dos PSP, un UMD). Si te va la velocidad y el espíritu de los juegos de Sonic, no es mal juego.



■ Corre, salta, vuela... y, ahora, también lucha con Sonic y sus amigos en éste trepidante juego.



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
80	85	70	83

NOTA **79** — Un divertido juego de velocidad en el que Sonic nos propone vertiginosas carreras y combates contra sus amigos... y enemigos.

PS2 ■ LUCHA ■ VIRGINPLAY ■ YA DISPONIBLE ■ 19,95 €
■ INGLÉS ■ 1-2 JUGADORES ■ WWW.SNKPLAYMOREUSA.COM/

Art of Fighting Anthology

Recopilación de las tres entregas de la famosa saga de lucha *Art of Fighting* de SNK, en la que podemos revivir los combates que nos dejó este mítico título en los años 90. Todos los juegos son adaptaciones "pixel perfect", idénticas a las versiones originales, y ofrecen un total de 33 luchadores, modos Historia y Versus, aunque sin aportar novedades gráficas o jugables (incluso se han eliminado las peleas Online de la versión japonesa). Un juego sólo para nostálgicos de la saga y muy, muy fans de la lucha.



■ La recopilación de *AoF* ofrece las tres entregas de la saga, 33 luchadores, la estética 2D típica de SNK...

» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
72	79	80	70

NOTA **75** — Llévate por 20 € un importante pedazo de la historia de la lucha, tal cual las vimos hace 15 años. Sólo para nostálgicos...



Y ADEMÁS...

PSP ■ ACCIÓN ■ REBELLION ■ YA DISPONIBLE ■ 39,95 €
■ INGLÉS ■ 1-4 JUGADORES ■ WWW.SIERRA.COM

» Alien vs Predator: Réquiem

Juego de acción en tercera persona donde el último superviviente de los depredadores se enfrentará a hordas de aliens utilizando los poderes de su raza y un enorme arsenal de armas. Incluye modo Cooperativo y Multijugador para hasta 4 personas.

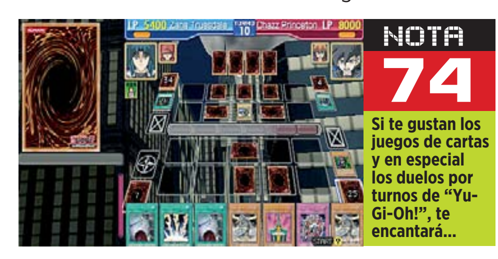


NOTA **70** — Divertido juego de acción con un buen argumento, aunque con algún fallo en el control y desarrollo bastante simple.

PSP ■ ESTRATEGIA ■ KONAMI ■ YA DISPONIBLE ■ 29,95 €
■ CASTELLANO ■ 1-4 JUGADORES ■ ES.GS.KONAMI-EUROPE.COM

» Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 2

Juego de rol basado en el universo "Yu-Gi-Oh!", en el que el protagonismo recae en los duelos con cartas. Además, en la aventura encontrarás nuevas cartas y retos, y ofrece duelos de dos jugadores contra dos. Si eres fan de la serie te gustará...



NOTA **74** — Si te gustan los juegos de cartas y en especial los duelos por turnos de "Yu-Gi-Oh!", te encantará...

PSP ■ DEPORTIVO ■ COLDWOOD ■ YA DISPONIBLE
■ 39,95 € ■ CASTELLANO ■ 1-2 JUG. ■ WWW.COLDWOOD.COM

» Freakout

Juego de esquí donde tendremos que cumplir diferentes objetivos al bajar por cada pista, tales como recoger ítems, hacer saltos para conseguir puntos, grindar en sitios específicos, todo ello acompañado de una buena banda sonora... aunque es flojete.



NOTA **66** — Un buen planteamiento, pero que se queda corto en pistas saltos, piruetas y gráficos...

¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS2, PS3 y PSP.

LA PERFECTA **EVOLUCIÓN** DE LA CÁMARA EYETOY

TIPO	**CÁMARA**
COMPATIBLE	**PS3**
COMPAÑIA	**SONY**
PRECIO	**49,99 €**
WEB	**HTTP://ES.PLAYSTATION.COM**

PlayStation Eye

Si pasaste buenos ratos en PS2 con la cámara EyeToy, ahora disfrutarás de algo muy superior en PS3: PlayStation Eye.

» **FUNCIONAMIENTO.** Simplemente conéctala a un puerto USB y configura el micrófono en ajustes para que la consola lo reconozca . Y ya estamos listos para chatear con PS3, grabar vídeos o usarla en los juegos compatibles...

» **PRESTACIONES.** Además de reconocer tus movimientos (como EyeToy), la cámara de PS3 ofrece nuevas funciones, como un micrófono multidireccional con reductor de ruido. Además, captura imágenes, audio y vídeo y lo graba directamente en el disco duro de PS3. Y la calidad de imagen que ofrece es realmente buena. Otra de las mejoras con respecto a EyeToy es que funciona muy bien incluso en condiciones de poca luz.

» **DISEÑO.** Más elegante y funcional que EyeToy, ya que su estilizado diseño está pensado para ponerla también sobre televisiones LCD sin que se caiga.

» **EXTRAS.** Puedes descargar de la tienda PlayStation la aplicación Eye Create, que te permitirá grabar y editar con múltiples efectos tus fotos, vídeos y archivos de audio.



■ Gracias a Eye Create grabamos vídeo, audio, fotos...



■ ... para luego verlo en plan peli, con efectos incluidos.



Play Manía ¡PERIFÉRICO DEL MES!

■ Así de elegante es PlayStation Eye, la cámara con micrófono de PS3 que supera en todo a la EyeToy.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
Por sus alucinantes prestaciones le vemos mucho futuro, aunque por ahora no haya casi juegos que aprovechen su potencial.

[Y ADEMÁS]

PS3 | 34,99 € | JOYTECH | 91 636 39 25

» Fusion Pack para PS3

Joytech nos presenta un pack para PS3 compuesto por el ventilador Fusion Cooling Fan (mantén "fresquita" tu consola con tres ventiladores alimentados por USB), dos bases de carga Fusion Charging Station (para cargar, guardar y proteger tus Sixaxis) y dos cables USB de carga. Un pack para sibaritas, ya que cables seguro que tenéis y el resto no es indispensable. Sólo para los que gusten de tener su consola mimada.

» **VALORACIÓN: REGULAR**

PS3 | 9,90 € | LOGIC 3 | 91 144 06 60

» Conversor Gamepad PS2-PS3

¿Tienes mandos de PS2 y te gustaría usarlos en PS3? Pues este adaptador te permitirá usar tus mandos "viejos" en tu nueva consola (incluso los inalámbricos). Es compatible con casi todos los juegos (no con *Guitar Hero*) e incluye 4 indicadores de luz que muestran el nº del pad (como el Sixaxis). Incluso puedes programar un botón como botón PS. Por este precio, es una buena compra.



» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

PS3 | 19,99 € | JOYTECH | 91 636 39 25

» Cable HDMI XT1080

Si quieres disfrutar de PS3 como se merece (tanto juegos como pelis en Blu-ray) necesitarás, además de una TV HD, un cable por componentes o mejor aún, un cable HDMI como éste. Su triple blindaje y sus conectores chapados en oro aseguran una calidad de vídeo y audio realmente asombrosa. En cuanto al precio, está en la línea de otros cables HDMI similares.



» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

UN MANDO PENSADO PARA AUTÉNTICOS **FUTBOLEROS**

Mando oficial PES

TIPO	**CONTROL PAD**
COMPATIBLE	**PS2**
COMPAÑÍA	**NOBILIS**
PRECIO	**39,99 €**
TELÉFONO	**91 185 81 64**

Con tacto de balón y diseño inspirado en la Bota de Oro, Nobilis lanza en edición limitada el mando oficial de *Pro Evolution Soccer*. ¿Pero es tan bueno el mando como el juego?

ERGONOMÍA. Es grande en relación a sus competidores, pero no se hace incómodo. El tacto es agradable pues todo el cuerpo está recubierto en gomaespuma flexible.

STICKS Y CRUCETA. Los sticks son diminutos, demasiado blandos y algo frágiles. La cruceta en cambio presenta una buena factura y permite diagonales precisas.

BOTONES. Muy toscos aunque sólidos. Los superiores pueden pecar de ser demasiado pequeños, sobre todo en un mando de semejante tamaño, pero todos cumplen sin muchos “peros”.

EXTRAS. Todo el cuerpo está hecho de gomaespuma, lo que le confiere un tacto “de balón” y un peso muy ligero. Incluso una “lengüeta” cubre los botones Select y Start. Además, es inalámbrico mediante radiofrecuencia, usando dos pilas AAA no incluidas. No ofrece vibración.

ACABADO. El diseño está bastante logrado y el material usado es todo un “punto”. Lástima que no hayan cuidado tanto otros aspectos, como la botonera o los sticks...

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Uno de los pads más curiosos de PS2 por su diseño, aunque por prestaciones no puede compararse a un Dual Shock 2.



Lo más curioso de este mando inalámbrico es que va forrado en gomaespuma emulando el tacto de un balón. Eso sí, no bota, ¿eh?

UN **HEADSET** CON UNA GRAN RELACIÓN CALIDAD-PRECIO

Mobile Express

TIPO	**HEADSET**
COMPATIBLE	**PS3**
COMPAÑÍA	**LOGITECH**
PRECIO	**39,99 €**
TELÉFONO	**91 375 33 39**

Si te gusta jugar online o chatear con amigos, aquí tienes un diminuto headset USB que te solucionará este problema y además lo podrás usar con el móvil.

ERGONOMÍA. La arandela que usa alrededor de la oreja no es incomoda, pero el auricular (de estilo “botón”) puede hacerse molesto tras usos prolongados. Preferimos la opción almohadillada de otros modelos, como por ejemplo el headset Mobile Pro, también de Logitech.

FUNCIONAMIENTO. Tan simple como cualquier otro auricular Bluetooth. Un sencillo ajuste en el menú de PS3 y solucionado (hay que registrarlo como dispositivo Bluetooth en el menú “Ajuste de Accesorios” y luego elegirlo como dispositivo de audio). Una vez emparejados, podemos usarlo para hablar en partidas Online o en el chat de voz de PS3. Y si lo quiere utilizar con tu teléfono móvil, es aún más sencillo, por lo que no dará problemas a nadie.

PRESTACIONES. Ofrece 4 horas de autonomía, una cifra que está bastante por debajo de otros headsets que hemos probado. Eso sí, el nivel de volumen es modulable, aunque tampoco cuenta con función de reducción de ruidos parásitos.

ACABADO. Compacto, suave y con un peso inferior a 15 gramos, la verdad es que ni te enteras de que lo llevas puesto. El acabado es excelente, como es habitual en Logitech.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Un headset fiable y funcional, aunque por un poco más de dinero puedes adquirir otro modelo con prestaciones superiores.



Su compacto diseño y escaso peso son sus mejores bazas, aunque tiene detalles mejorables, como la autonomía.



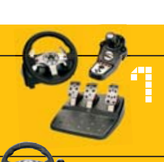
PADS

1 
DUAL SHOCK 2
» SONY » 29,95 €
El pad oficial es sobresaliente en todos los aspectos, aunque algo caro.

2 
ADVANCE ANALOG
» JOYTECH » 19,95 €
Un mando de gran calidad, buenas prestaciones y ajustado precio.

3 **T-MINI 2 IN 1 VIBRATION**
» THRUSTMASTER » 17,90 €
Un pad cómodo, fiable y compatible para PS2 y PC a un precio irresistible.

VOLANTES

LOGITECH G25
» LOGITECH » 299,99 €
Por calidad, funciones y acabado, el mejor volante para PS2 y PS3. 1


GT FORCE PRO
» LOGITECH » 139,95 €
Si te gusta conducir, no dudes en gastarte algo más en este volante. 2

GT 2 IN 1 FORCE FEEDBACK
» THRUSTMASTER » 84,90 €
Un volante soberbio con licencia de Ferrari y compatible con PS2 y PC. 3

ALTAVOCES

1 **LOGITECH 5.1 Z-5500**
» LOGITECH » 399,95 €
El mejor equipo de sonido en todos los sentidos. Eso sí, es bastante caro.

2 
INSPIRE 5.1 GD 580
» CREATIVE » 199,95 €
Materiales de calidad, buen diseño y una gran relación calidad-precio.

3 **INSPIRE 5.1 5500D**
» CREATIVE » 199 €
Excelentes cualidades (potencia y calidad) y a un gran precio.

LO MEJOR PARA PSP

MEMORY STICK 4GB
» SANDISK » 69,95 €
Espacio de sobra para almacenar lo que quieras en tu PSP. Imprescindible. 1


PLAYGEAR POCKET
» LOGITECH » 19,95 €
Es la funda de PSP que más nos ha gustado, por diseño y prestaciones. 2


ALTAVOCES SOUND SYSTEM
» LOGIC 3 » 69,95 €
Pon tu PSP a todo volumen con el mejor soporte con altavoces. 3


LO MEJOR PARA PS3

1 
SIXAXIS
» SONY » 49,95 €
Detección de movimientos, gran diseño y ligero como una pluma.

2 
CABLE HDMI SUBSONIC
» NOBILIS » 19,95 €
Una gran opción para ver tu PS3 en televisores de Alta Definición.

3 
LOGITECH CHILLSTREAM
» LOGITECH » 34,99 €
Mantén el mando bien agarrado gracias a su ventilador antisudor.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

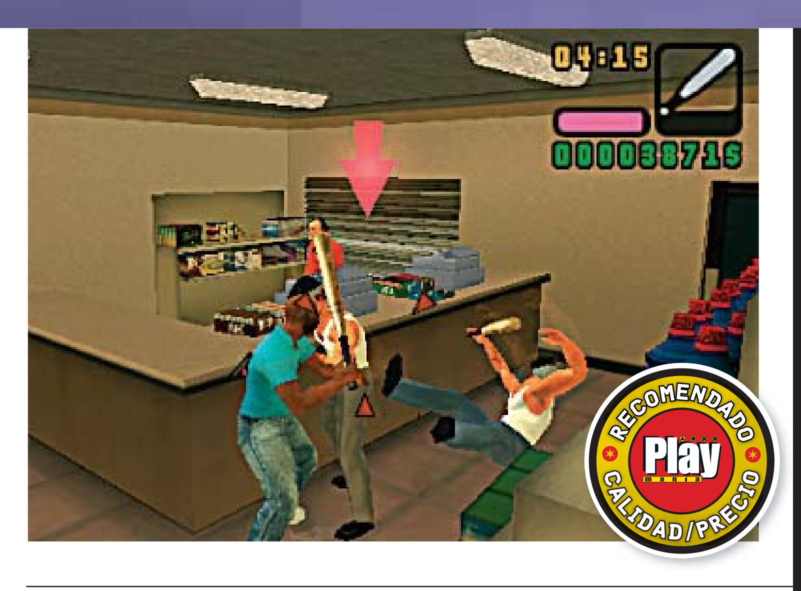
LAS SAGAS DE MÁS **ÉXITO** AHORA SE JUEGAN EN LA PORTÁTIL

LAS MEJORES AVENTURAS EN PSP

Si todavía hay alguien que duda de que en PSP es posible disfrutar de aventuras tan alucinantes como las de PS2, es que no conoce bien esta portátil. Aquí tenéis seis aventuras que lo demuestran. ¿Qué cuál es mejor? Seguid leyendo...



- GTA: Vice City Stories
- MGS: Portable Ops
- Prince of Persia: Rival Swords
- Silent Hill Origins
- Syphon Filter: Logan's Shadow
- Tomb Raider Anniversary



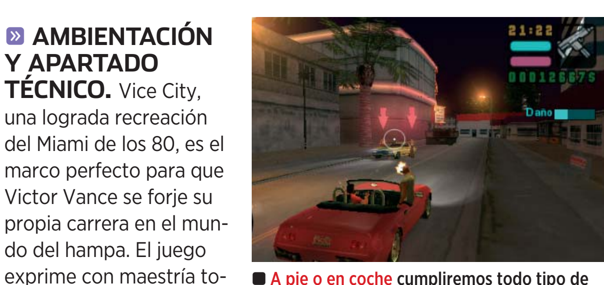
TODO UN GTA AHORA **CABE EN UN BOLSILLO**

GTA VICE CITY STORIES

Si tienes una PSP, no te puedes perder este regreso a Vice City, un reflejo del Miami de los 80 donde sólo los más duros se abren camino en el mundo criminal.

Género	ACCIÓN
Compañía	ROCKSTAR
Precio	19,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	INGLÉS
Jugadores ad-Hoc	DE 2 A 6
Modo Online	NO

AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. Vice City, una lograda recreación del Miami de los 80, es el marco perfecto para que Victor Vance se forje su propia carrera en el mundo del hampa. El juego exprime con maestría todos los clichés de esa década, apoyándose en un sólido apartado gráfico y en una soberbia BSO con temas de la época. Una ambientación que es puro *GTA*, con toda la mala uva y la autenticidad que ninguno de sus clones ha logrado alcanzar.



A pie o en coche cumpliremos todo tipo de misiones, con gran libertad de acción.



La "fauna" del Miami de los 80 es variopinta. Tendremos que lidiar con varias bandas.

DESARROLLO Y CONTROL. Como cualquier *GTA*, ofrece libertad absoluta para movernos por la ciudad a pie o en cerca de 100 vehículos terrestres, acuáticos o aéreos. Así realizaremos una gran variedad de misiones principales (pudiendo elegir el orden), y tareas secundarias como carreras... Y además hay un nuevo objetivo paralelo: crear un imperio criminal atacando locales y después protegiéndolos de otras bandas. La profundidad de juego es enorme para ser PSP.

DURACIÓN, SECRETOS Y EXTRAS. Consta de un total de 70 misiones principales, pero si quieres completarlo al 100%, la duración del *GTA: Vice City Stories* puede superar tranquilamente las 40 horas. Por si fuera poco, tiene un potente modo Wi-Fi para hasta 6 jugadores, con 10 modos distintos. Como veis, no tiene nada que envidiar a un *GTA* de PS2, con todo el mérito que tiene eso tratándose de una consola portátil. Un imprescindible.

VALORACIÓN: EXCELENTE
Todo lo bueno de los *GTA* de PS2 en una portátil, por increíble que parezca. ¡Y encima está a precio Platinum!



TAN **SORPRENDENTE** COMO UN *MGS* DE PS2

MGS PORTABLE OPS

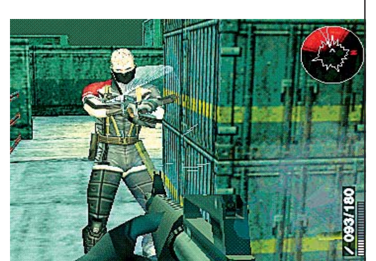
Forma un ejército junto a Big Boss en esta grandiosa aventura de acción que es todo un ejemplo de cómo adaptar una saga de éxito a PSP.



Género	ACCIÓN
Compañía	KONAMI
Precio	39,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	INGLÉS
Jugadores ad-Hoc	DE 2 A 6
Modo Online	DE 2 A 6

AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. *MGSPO* continúa la trama de *MGS3 Snake Eater.* Así pues, repite Big Boss como protagonista en una trama que encaja perfectamente con la saga y en la que no faltarán personajes ya conocidos y, cómo no, un Metal Gear. Gráficamente está a un nivel altísimo, con un modelado de personajes que aún no ha sido superado en PSP.

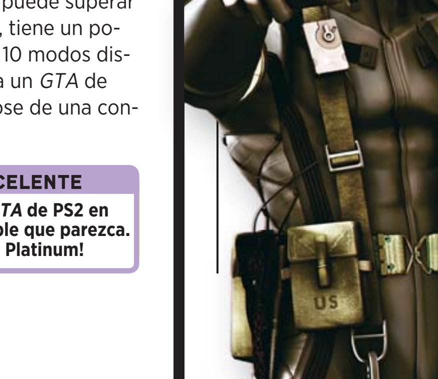
Alternamos el control de 4 soldados en las misiones. Son cortas, ideales para una portátil.



Naked Snake (o Big Boss), como prefiráis, protagoniza junto a sus soldados este juego exclusivo de PSP.

DESARROLLO Y CONTROL. Estamos ante un *MGS* en toda regla, con sus jefes finales, sus armas y gadgets, sus movimientos de acción y sigilo... La novedad está en que hay que formar un ejército capturando soldados enemigos. Dichos soldados formarán parte de cuatro unidades. Tres de ellas son de apoyo (espías, médicos e ingenieros) y la cuarta, compuesta por hasta cuatro soldados que manejaremos alternativamente, es la que controlamos en las misiones.

DURACIÓN, SECRETOS Y EXTRAS. La aventura ofrece más de 20 horas y varias "rejugadas" si quieres verlo todo. Aparte, ofrece modos ad-Hoc y Online para 6 jugadores. La versión europea incluye, además, nuevos soldados, más mapas multijugador y el modo Boss Battle o duelo con los jefes finales. Eso sí, no es ésta la versión definitiva del juego, ya que Konami ha confirmado que lanzará en 2008 *Portable Ops Plus* con nuevos modos de juego, más soldados...



VALORACIÓN: EXCELENTE
Por su diseño, sus originales ideas y su gran puesta en escena, nos parece una aventura imprescindible en PSP.



EL **PRÍNCIPE** TAMBIÉN QUIERE REINAR EN LA PORTÁTIL

PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS

Género
AVENTURA
Compañía
UBISOFT
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores ad-Hoc
2
Modo Online
NO

La aventura que cerró la trilogía de *Prince of Persia* llega también a PSP con su embrujadora ambientación y su divertida mezcla de géneros.

AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. Todo un clásico de la acción y las plataformas que mantiene el tipo en PSP, tanto argumentalmente (el Príncipe debe liberar Babilonia, su ciudad natal) como en su apartado gráfico (el diseño de los escenarios es brutal), a pesar de ser el juego más antiguo de la comparativa. Su soberbio apartado sonoro y el carisma del protagonista (que se enfrentará a su peor enemigo pero también a su lado oscuro) redondean una aventura brillante.



Combates, sigilo, saltos, puzzles y carreras de cuadrigas se dan cita en esta aventura.



El Príncipe se enfrentará al Visir y a su lado oscuro en su ultima aventura. Al menos por ahora...

DESARROLLO Y CONTROL. Combates, puzzles, saltos, carreras de cuádrigas, momentos de sigilo... El desarrollo es muy variado, aunque muy lineal. Y cómo no, podemos hacer uso de la habilidad del príncipe para retroceder en el tiempo, algo muy fundamental para afrontar con garantías los momentos "plataformeros" más duros. Por suerte el control está a la altura, aunque la cámara es realmente mejorable.

DURACIÓN, SECRETOS Y EXTRAS. Como sabréis, el juego es una conversión de *Las Dos Coronas* de PS2. Así pues, la aventura como tal es idéntica y se acerca a las 20 horas de duración. Pero lo mejor es que incluye interesantes novedades (un modo de carreras de cuádrigas en nuevos escenarios para un jugador, y carreras Wi-Fi para dos jugadores), que ponen la guinda a una aventura que te embrujará.

VALORACIÓN: MUY BUENA
Una gran aventura que mantiene el tipo muy bien en PSP, aunque no deja de ser una conversión de un juego de PS2.



DESCUBRE LOS **ORÍGENES** DEL TERROR

SILENT HILL ORIGINS



Género
TERROR
Compañía
KONAMI
Precio
39,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO

¿Puede dar miedo un juego en una portátil? La respuesta es SÍ. Y si no nos creéis, atreveos a explorar este pueblecito a oscuras y con cascos...

AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. *Silent Hill Origins* narra los sucesos previos al resto de los juegos de la saga. Junto a Travis Grady, descubriremos por qué Silent Hill es un pueblo maldito. Y todo ello bajo la oscura, sucia y opresiva ambientación "marca de la casa", que no pierde efectividad en PSP gracias a su espeluznante apartado gráfico. Juégalo a oscuras y con cascos y nos entenderás...

Luce uno de los mejores apartados gráficos que hemos visto hasta la fecha en la portátil.



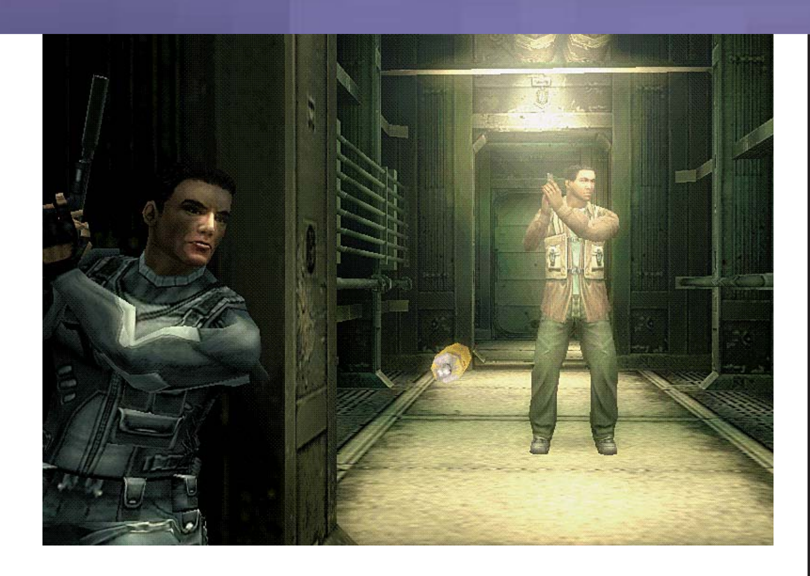
Enfermeras deformes y otras abominables criaturas son nuestros enemigos en *SH Origins*.

DESARROLLO Y CONTROL. La mecánica de juego es fiel a la saga, alternando la exploración de la nebulosa ciudad y sus edificios más representativos (como el hospital o el hotel, con su "dimensión paralela") con memorables puzzles y no pocos combates contra retorcidas aberraciones. En este sentido, además de incorporar los elementos típicos (radio, linterna...), ofrece novedades como secuencias interactivas. El control está a la altura, aunque en ciertas áreas la cámara está prefijada y puede darnos problemas.



DURACIÓN, SECRETOS Y EXTRAS. El único punto discutible de *SHO* es su duración, que ronda las siete horas. El desarrollo es tan intenso que te las "beberás" literalmente. Eso sí, hay alicientes para rejugarlo, como 14 trajes o tres finales diferentes (el "bueno", el "malo" y el "UFO", todo un clásico en la saga).

VALORACIÓN: EXCELENTE
Un "survival horror" tan terrorífico y absorbente como el resto de la saga. Si te gusta el género, no te lo pierdas.



LA **ACCIÓN** EN PSP TIENE NOMBRE PROPIO



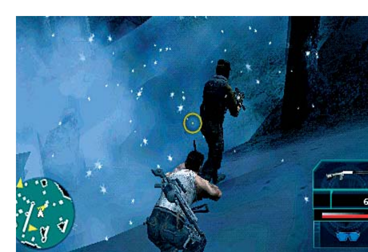
Después de estrenarse por todo lo alto en PSP, Gabe Logan vuelve con una aventura de acción tan impresionante como intensa a la hora de jugar.

16

Género
ACCIÓN
Compañía
SONY
Precio
39,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores ad-Hoc
DE 2 A 8
Modo Online
DE 2 A 8

AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. Adoptando de nuevo el papel del agente Gabe Logan, el nuevo *Syphon Filter* nos llevará por distintos lugares del mundo para desarticular una trama terrorista y demostrar la inocencia de nuestra compañera Lian Xing, acusada de traición. La aventura tiene todos los ingredientes de una peli de espías, y se apoya en un apartado técnico sobresaliente, superando incluso los excelentes gráficos de *Dark Mirror*.

La acción domina el desarrollo, aunque también hay infiltración, sencillos puzzles...

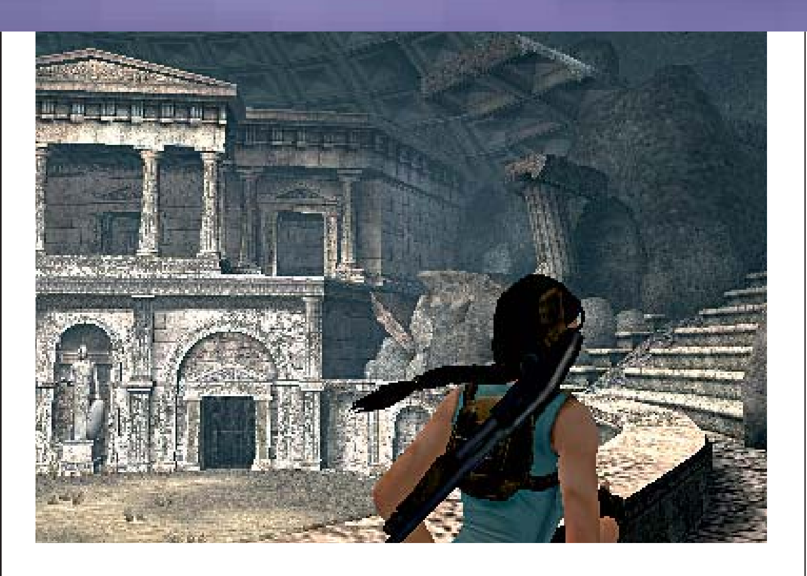


Gabe Logan se enfrentará a unos terroristas y demostrará la inocencia de su compañera Lian Xing.

DESARROLLO Y CONTROL. La acción es una constante en el desarrollo, aunque la variedad de situaciones (sigilo, momentos de francotirador, sencillos puzzles...) consigue que el ritmo no decaiga en ningún momento. Además, se han introducido algunas novedades, como secuencias interactivas o la posibilidad de usar enemigos como escudo. Y todo bajo un control sublime, perfectamente adaptado a las características de PSP.

DURACIÓN, SECRETOS Y EXTRAS. La única pega que le vemos a *Syphon Filter: Logan's Shadow* es que los seis episodios del modo Historia no os durarán mucho. Un defecto que se acentúa además por la escasa IA de los enemigos. Para equilibrarlo, ofrece un Multijugador realmente bueno, con intensas partidas para hasta 8 jugadores tanto en ad-Hoc como Infraestructura. Aparte, podemos desbloquear misiones de bonus que culminan una gran aventura repleta de acción.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
Gabe Logan se supera a sí mismo con un nuevo derroche de acción aún más espectacular si cabe. Eso sí, es corto.



TODA **AVENTURERA** TIENE UN PRINCIPIO...

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Disfruta de la primera aventura de Lara Croft en este espectacular "remake" que, tras triunfar en PS2, llegó a la portátil con algo de retraso.



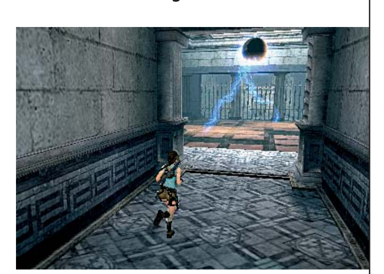
16

Género
AVENTURA
Compañía
EIDOS
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO

AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. Acompaña a Lara Croft en su búsqueda de un artefacto mítico llamado Scion. La aventura nos lleva por cuatro ambientes de lo más variopinto: Perú, Grecia, Egipto y la Atlántida. Pero todos ellos tienen un denominador común: el intrincado diseño de los niveles. Técnicamente destaca el doblaje, el diseño de Lara y sus animaciones. Los escenarios no desmerecen mucho con respecto a la versión PS2.



Exploración, plataformas, puzzles y pocos combates son los "ingredientes" de *TRA*.



Lara Croft vuelve por sus fueros en este trabajado "remake" de su primera aventura.

DESARROLLO Y CONTROL. Al ser un "remake" del primer *Tomb Raider*, la exploración y la observación minuciosa del entorno son claves para avanzar. A partir de ahí, todo depende de tu habilidad para llegar a la plataforma adecuada y de tu ingenio para resolver los retorcidos puzzles. La acción ocupa un papel secundario. El control se ha adaptado bien a las peculiaridades de PSP.



DURACIÓN, SECRETOS Y EXTRAS. Olvidad la irrisoria duración de *TR Legend*, porque Anniversary os mantendrá ocupados mucho más tiempo, seguramente porque el desarrollo es más exigente. Además, ofrece un nivel extra en la mansión Croft. Tampoco faltan los típicos tesoros ocultos para buscar en cada nivel. Sin embargo, finalmente no se incluyeron los modos Multijugador que iban a ser exclusivos de esta versión...

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Lara sigue en plena forma también en PSP, aunque por el intrincado diseño de sus fases preferimos la versión de PS2.

CONCLUSIONES

Las mejores aventuras de PSP se someten a nuestro examen y, tras exprimirlas al máximo, aquí tenéis nuestro ránking. Hemos tenido en cuenta la calidad técnica, la variedad y el precio de los juegos, pero también que sean desarrollos específicos para PSP.

1


2


3


4


5


6


El primer puesto es para *GTA Liberty City Stories*, una aventura divertidísima y llena de posibilidades, con una duración a prueba de bombas (para uno o varios jugadores), técnicamente sobrada y con un precio inmejorable. ¿Quién puede resistirse a llevar todo un *GTA* en el bolsillo por menos de 20 euros? En segundo lugar está *Metal Gear Solid Portable Ops*, todo un ejemplo de cómo trasladar la esencia de una saga de éxito a las peculiaridades de PSP, con un apartado técnico impresionante y un diseño novedoso. Pero si hablamos de adaptar con éxito una saga, tenemos que rendirnos también ante *Silent Hill Origins*. Parecía imposible que un juego en una portátil pudiera ponernos los pelos de punta. Pues *Silent Hill Origins* lo consigue... ¡y de qué manera! Eso sí, se hace corto.. Por detrás se coloca el último *Syphon Filter*, un vistoso derroche de acción intenso como pocos, aunque no innova demasiado y es menos variado que otros juegos al estar tan centrado en la acción. Hemos querido premiar en la comparativa los desarrollos específicos, y por ello hemos reservado los últimos puestos para *Tomb Raider Anniversary* y *Prince of Persia: Rival Swords*. Ambas son aventuras más que notables, aunque no dejan de ser conversiones para PSP de juegos que han salido con anterioridad en PS2. Y aunque incluyan extras, creemos que merece más la pena jugarlos en la tele...

	CARACTERÍSTICAS GENERALES								CARACT. TÉCNICAS Y AMBIENTACIÓN										CONTROL						COMPONENTES DEL DESARROLLO							
	Personajes controlables	Modos Offline	Jugadores ad-Hoc/Online	Desarrollo Lineal	Tareas secundarias	Extras	Duración	VALORACIÓN	Argumento	Escenarios	Personajes	Animaciones	Secuencias de vídeo	Banda sonora	Efectos de sonido	Calidad de las voces	Idioma de las voces	VALORACIÓN	Armas de fuego	Cuerpo a cuerpo	Saltos	Conducción	Cámara	VALORACIÓN	Acción	Saltos	Puzzles	Exploración	Conducción	Sigilo	VALORACIÓN	TOTAL
Grand Theft Auto: Vice City Stories	1	2	6/--	No	Sí	Sí	E	E	E	E	MB	B	E	E	MB	E	Ing	E	E	MB	--	E	E	E	Muy Alto	--	--	Alto	Muy Alto	Bajo	MB	E
Metal Gear Solid: Portable Ops	+30	3	6/6	No	Sí	Sí	E	E	E	MB	E	E	MB	E	E	E	Ing	E	E	E	--	--	E	E	Alto	--	Bajo	Alto	--	Muy Alto	MB	E
Prince of Persia: Rival Swords	1	2	2/--	Sí	No	No	MB	MB	E	E	B	E	MB	MB	B	E	Esp	MB	--	MB	E	MB	B	MB	Alto	Muy Alto	Medio	Medio	Bajo	Alto	E	MB
Silent Hill Origins	1	1	--	Sí	No	Sí	B	MB	E	E	E	MB	E	E	E	MB	Ing	E	E	E	--	--	MB	E	Alto	--	Medio	Muy Alto	--	--	MB	E
Syphon Filter Logan's Shadow	2	2	8/8	Sí	No	No	MB	E	MB	E	E	MB	E	MB	E	E	Esp	E	E	E	--	--	MB	E	Muy Alto	--	Bajo	Bajo	--	Medio	B	E
Tomb Raider Anniversary	1	1	--	Sí	Sí	Sí	E	MB	MB	E	MB	E	MB	MB	B	MB	Esp	MB	B	--	E	--	MB	MB	Bajo	Muy Alto	Alto	Muy Alto	--	--	MB	MB

CLAVES DE LA COMPARATIVA

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen código de color:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



Este otro sello indica el ganador de la comparativa en lo que se refiere a relación calidad y precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos que miden objetivamente las posibilidades del juego y su duración.
Personajes controlables: El número de personajes que puedes controlar en un juego. En *MGSPO* nos referimos a tipos, no a los distintos "skins" que ofrecen los personajes de un mismo tipo.
Desarrollo lineal: Si hay que realizar las misiones en un orden determinado o no.
Tareas secundarias: Indicamos si hay tareas optativas al margen de las obligatorias para acabar el juego.
Extras: Señalamos si el juego ofrece algún tipo de extra, que nos inciten a rejugarlo para desbloquearlo.

C. TÉCNICAS Y AMBIENTACIÓN

Se valoran los apartados técnicos y artísticos del juego, y cómo estos contribuyen a la ambientación.
Argumento: Valoramos su calidad y su capacidad para engancharnos.
Escenarios: Se juzga su acabado y cómo contribuyen a forjar la ambientación.
Personajes: Evaluamos su diseño estético y también su calidad técnica.
Secuencias de vídeo: Valoramos su realización técnica, su calidad artística y su contribución a la historia.
Calidad de las voces: Se juzga independientemente de su idioma (algo que se detalla en el siguiente apartado).

CONTROL

Evaluamos la fluidez y la facilidad del control en las acciones señaladas.
Cámara: Valoramos su capacidad para seguir la acción con eficacia y sin entorpecerla en ningún momento.

COMP. DEL DESARROLLO

Elementos del desarrollo, que indican la variedad y profundidad del mismo.
Acción: Todo tipo de combates, tanto con armas como pelea cuerpo a cuerpo.
Exploración: Observación del escenario en busca de recovecos o secretos.
Sigilo: Si en ocasiones hay que pasar desapercibidos o huir ante el enemigo.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

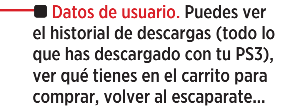
DESCUBRE TODAS LAS **POSIBILIDADES** DE LA TIENDA

Vámonos de compras...

Si ya tienes una PS3, o gracias a su nuevo precio te vas a hacer con ella en breve, tu primera parada es la Tienda PlayStation, un lugar en el que encontrarás todo tipo de contenidos para aprovechar al máximo las funciones multimedia de tu consola. ¿Listo para descubrirla?

Si quieres probar las últimas novedades antes de comprarlas, ver trailers de juegos y películas antes de que lleguen a las tiendas y cines o, sencillamente, quieres darle un buen uso al disco duro de la consola más allá de disfrutar de tus archivos multimedia (fotos, música y vídeos), tienes una cita obligada con la Tienda PlayStation. Para acceder a ella sólo tienes que cumplir dos requisitos: tener un acceso a Internet en casa y disponer de una cuenta de acceso a la red PlayStation (necesaria también para jugar Online).
Si cumples ambos, puedes acceder a la tienda desde el apartado “Red” del menú de la consola. Dentro, puedes moverte con el stick izquierdo para seleccionar entre las 4 categorías principales: Lo Último (las últimas descargas añadidas), Demos, Juegos y Vídeos. Cada una de ellas presenta distintas subcategorías, y ofrecen tanto contenido gratuito como de pago (necesitarás transferir dinero del mundo real a tu monedero virtual). Se actualiza todos los jueves y casi siempre hay cosas interesantes.





Datos de usuario. Puedes ver el historial de descargas (todo lo que has descargado con tu PS3), ver qué tienes en el carrito para comprar, volver al escaparate...

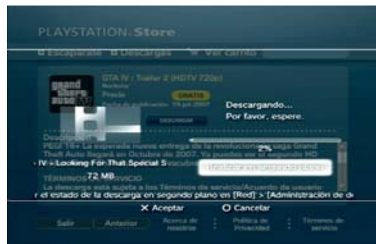
En “Portada”. Esté “cartelón” muestra alguna oferta (bien de precio o de tiempo limitado) o alguna de las novedades más importantes de la tienda.

Cuatro pestañas. Accede de forma rápida a los contenidos organizados por temas: vídeos, demos, juegos enteros o las últimas novedades de la tienda.

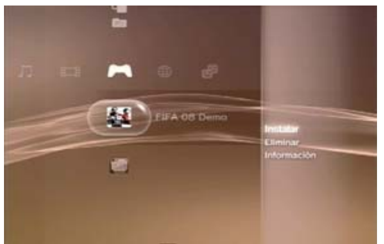
Descargas. Selecciona uno de estos recuadros y pasarás a la zona de descarga, donde se ofrece información (precio y otros datos de interés).



En “Ver Carrito” puedes repasar qué vas a comprar y ver si tienes dinero en el monedero...



Vídeos, demos, juegos completos... Todos los contenidos se copian en el disco duro de PS3.



Las demos y juegos tienen que instalarse en el disco duro y aparecen en el menú como burbujas...

¿CÓMO PUEDO **PAGAR** MIS COMPRAS EN LA **TIENDA PLAYSTATION?**

Hoy por hoy, la única forma de comprar las descargas de pago es utilizando una tarjeta de crédito válida y verificada. Es, sin duda alguna, un problema para mucha gente, ya que por ejemplo los menores se quedan sin la posibilidad de comprar determinados contenidos. En Japón ya existen alternativas, como los Tickets PlayStation, que son un código para recargar el monedero con distintas cantidades. En España, existe otra alternativa: la CyberTarjeta de la entidad bancaria La Caixa. Con presentar el DNI podrás obtener la tarjeta sin necesidad de tener una cuenta bancaria en dicha entidad, y la puedes recargarla como si se tratara de la tarjeta prepago de un móvil.



Cybertarjeta. Si tienes DNI, puedes obtener esta tarjeta para comprar en la tienda.

Tickets prepago. Ya están disponibles en Japón y se espera que lleguen a Europa esta primavera.

¿Qué contenidos están disponibles en la tienda?

A continuación te indicamos de forma pormenorizada qué es lo que te vas a encontrar en la tienda, más allá de demos y vídeos de las últimas novedades en videojuegos.

JUEGOS EN VERSIÓN **DEMO**

Hoy en día, comprar un juego supone un desembolso importante y por eso es recomendable probarlo antes, para evitar disgustos innecesarios. Ahí es donde entran las demos, es decir, versiones de prueba de un título con muchas opciones desactivadas, pero que sirven para hacerse una idea de lo que será el juego final. En la tienda es posible conseguir demos de todo tipo, y todas gratis...



Stranglehold, Ratchet & Clank... pruébalos el mismo mes que se ponen a la venta.



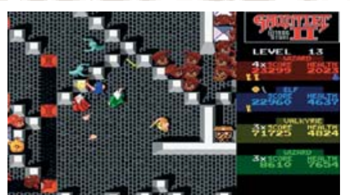
Pruébalos antes. Con ciertos títulos hay demo tiempo antes de estar terminados.



Otros juegos. También hay demos de los juegos exclusivos de la tienda, como *Nucleus*.

CLÁSICOS DE AYER Y HOY

Por un mínimo de 3-5€ puedes hacerte con algunos juegos clásicos de los años 80 y 90, tales como *Gauntlet II, Rampage, Mortal Kombat II* o *Qbert*. Todos ellos ofrecen mejoras de uno u otro tipo, como gráficos preparados para alta definición (y que no se pixelen más de la cuenta).



Multijugador Online. Pelea por la red en *MKII* o coopera con 3 amigos en *Gauntlet II*.



Clásicos entre clásicos. Los juegos más antiguos son los más baratos... y "feotes".

JUEGOS **COMPLETOS**

También es posible comprar, entre 5 y 30€, juegos completos de 3 tipos: los juegos como *Warhawk* que también están disponibles en formato Blu-ray (30€), los juegos diseñados para ser vendidos sólo a través de la tienda (entre 5 y 7€) y los títulos de PSone, que se pueden jugar en PS3 y PSP (5€).



En Blu-ray o descarga. Descarga por 30€ *Warhawk*, o paga 70 por él en la tienda...



Nuevas ideas. *Super Rub a Dub, Nucleus*... no son superproducciones, pero divierten.



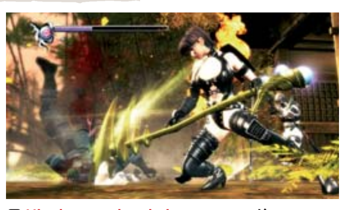
Clásicos de PSone. *Crash, Wipeout* y otros mitos, ahora jugables en PSP y PS3.

LOS MÁS **VARIADOS** CONTENIDOS

Aparte de trailers de juegos y pelis (incluso en HD) y fondos de pantalla, la tienda ofrece otros contenidos. Servicios como Home se descargarán desde la tienda, así como ampliaciones o expansiones de juegos completos, que añaden nuevos modos de juego, cirtuitos, vestimentas...



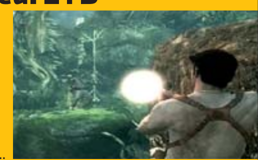
El servicio Home será gratuito y se podrá descargar desde la tienda PlayStation.



Niveles, modos de juego... amplía tus juegos con todo tipo de actualizaciones.

LAS 5 MEJORES **DESCARGAS GRATUITAS**

1. **Uncharted: ETD** Prueba este juego en una tele HD y descubrirás de lo que es capaz la nueva consola de Sony en cuestiones técnicas y gráficas...



2. **Ratchet & Clank** Disfruta de uno de los primeros niveles de esta colorista y cuidada aventura del mítico dúo.
3. **Los Simpson: El videojuego** Prueba antes de su lanzamiento la nueva, disparatada y divertida aventura de los Simpson.
4. **Clive Barker's Jericho** Un nivel para que pruebes este espectacular shooter, obra de un estudio español.
5. **Fondos de escritorio** Aún hay mucha variedad, pero las imágenes de *Heavenly Sword* merecen la pena...

LAS 5 MEJORES **DESCARGAS DE PAGO**

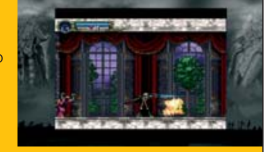
1. **Warhawk** Compite Online por tierra, mar y aire utilizando un amplio arsenal y catálogo de vehículos. De lo más divertido de PS3 para jugar Online.



2. **Tekken 5 Dark Resurrection** El más completo juego de lucha, ahora en Alta Definición y también con peleas Online.
3. **SuperstarDust HD** Un matamarcianos espectacular, repleto de efectos visuales y que pica a lo grande...
4. **Crash Bandicoot 2** Juegos de PSone para PSP hay muchos, pero pocos tan divertidos como este plataformas.
5. **Super Rub a Dub** Utiliza el sensor del Sixaxis para sacar a los patitos de los laberintos. Sencillo, pero original.

LAS 5 COSAS **QUE FALTAN** EN LA TIENDA EUROPEA

1. **Castlevania S.O.T.N.** Desde el verano, la tienda americana tiene al módico precio de 10$ el que es uno de los mejores *Castlevania* de la saga.



2. **Más juegos de PSone** Durante medio año sólo hemos visto 3 juegos, aunque las cosas...
3. **Demos sin retraso** En USA y Japón tienen demos que tardarán en llegar a Europa: *Skate, Gran Turismo 5*... y más.
4. **Otras formas de pago** Como en Japón, debería haber tickets prepago con códigos, para evitar el pago con tarjeta.
5. **Más demos disponibles** Si en un mes como noviembre salen 20-30 juegos... ¿Por qué sólo vemos 6 ó 8 demos?.

✉ Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".
@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

¿Finalmente cancelado?

¿Saldrá *The Elder Scrolls IV: Oblivion* para PSP? Si es así, ¿cuándo?

@ David Orduña Herranz

La entrega en PSP iba a llamarse *The Elder Scrolls Travels: Oblivion* e inicialmente estaba programada para el segundo trimestre de este año. El mes pasado una cadena norteamericana de tiendas de videojuegos avisó a los clientes que reservaron *The Elder Scrolls IV: Oblivion* para PSP que éste había sido cancelado por el editor. A pesar de estas noticias, sus creadores de Bethesda no ha emitido un comunicado oficial indicando cuál es la situación del juego, por lo que desconocemos si se trata de una pausa en el desarrollo, de una cancelación definitiva o simplemente de que el nombre que figuraba en la tienda era incorrecto. Por si las moscas, no te hagas muchas ilusiones esperándolo...

■ *The Elder Scrolls Travels: Oblivion* aún no se sabe si ha sido cancelado.

Ratón y teclado para jugar

Hola amigos. ¿Podrá en un futuro conectarse un teclado y un ratón a PS3 para jugar a los FPS? Es que me cuesta acostumbrarme al mando.

@ Jesús García Serrano

Si te has pasado la vida jugando en un PC con el teclado y el ratón a los "shooters" en primera persona es normal que tardes un tiempo en habituarte a los controles analógicos. Nuestro consejo es que sigas practicando con el Sixaxis, dada la tendencia natural de la mayoría de los FPS de consola a usar exclusivamente el mando, para evitar "desigualdades" entre los jugadores que sólo usan el mando y aquellos que optan por ratón y teclado. Por ahora, el único título de PS3 confirmado que permitirá utilizar teclado y ratón será *Unreal Tournament 3*.
Otra posibilidad que tampoco deberías desechar es probar el adaptador FragFX de la compañía SplitFish formado por un ratón y un mando especial que te ayudará a manejarte con más soltura que con el Sixaxis, aunque aún no se vende de forma oficial en España.

Órdenes de viva voz

Recientemente he adquirido el headset de Logitech para jugar a *SOCOM 3* de PS2. Me gustaría saber en qué otros juegos se puede usar este periférico sin jugar Online.

@ Lucas Marín

Como ya habrás supuesto, las demás entregas de la serie *SOCOM* también te permiten dar órdenes de voz a los miembros de tu comando usando el micrófono (tanto las dos primeras como el último *Combined Assault*). Aparte de *SOCOM*, la lista de juegos se completara con *SWAT: Global Strike Team, Ghost Recon: Jungle Storm, Rainbow Six 3* y *Rainbow Six: Lockdown*. La complejidad y variedad de órdenes no igualan a los que puedas encontrar en cualquier *SOCOM*, pero al menos podrás sacarle todo el provecho a tu recién comprado headset...



■ El headset de Logitech te permite dar órdenes de viva voz a tus soldados en juegos como *SOCOM*.



■ Los sobres de cartas de *Eye of Judgment* ya están a la venta en nuestro país, pero actualmente es difícil dar con ellas porque literalmente han "volado".

¡Ya están a la venta!

Estoy esperando con ansia conseguir *The Eye of Judgment* y como las 30 cartas me parecían pocas, quería preguntaros cuándo estarán a la venta los sobres de cartas y a qué precio saldrán.

@ Joaquín Ruiz Bernal

Desde el mes pasado puedes encontrar los sobres y los cincos mazos de la primera ampliación de *The Eye of Judgment* en establecimientos especializados en juegos de cartas y en algunas tiendas de videojuegos. Los sobres rondan los 3,5 euros e incluyen ocho cartas distribuidas en cinco comunes, dos poco comunes y una rara o muy rara. Por su parte, cada mazo preconstruido se vende a un precio de 12,5 euros y trae treinta cartas de Invocación, cuatro cartas de Función y una guía del Invocador con consejos sobre cómo utilizar las cartas. No te sorprendas si te cuesta dar con ellos. La lenta distribución inicial y la estupenda acogida de *EoJ* entre los usuarios han motivado que estén agotados en bastantes comercios.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Cuelgues también en *Assassin's Creed*?

Hola playmaníacos. Acabo de comprarme *Assassin's Creed* y de vez en cuando se queda colgado en diferentes partes del juego. ¿Es un problema del propio desarrollo del juego o es que tengo un disco defectuoso?

@ Emilio Aguado Sáez

No es que tu disco esté rallado o haya salido defectuoso, es por culpa del juego. Más de un frustrado usuario nos ha hecho llegar sus quejas por la frecuente cantidad de cuelgues repentinos y sin motivo aparente que padece la versión final de *Assassin's Creed*, injustificables para un juego de este calibre. Conocedoras de estos problemas, Sony y UbiSoft ya han colgado un parche que soluciona los fallos. Si estás conectado a internet, el juego mismo detectará que existe una actualización y te invitará a descargarla (son 25 megas). Por ahora, sólo se puede descargar a través de la tienda PlayStation. Para los que no dispongan de conexión a Internet, se desconoce cuál será el método de distribución del parche.



■ Altair se queda "congelado" de forma aleatoria en su juego.



Conectarse Online a una partida de *Call of Duty 4* puede ser un suplicio a veces, algo que cambiará con un parche...

PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



¿Qué diferencia hay entre el *Warhawk* de PS Store y el que se vende en tienda?

@ Francisco Muñoz Segovia
El de las tiendas viene en disco Blu-ray y es más caro porque trae un headset Bluetooth.

¿Qué juego de "tuning" a buen precio me recomendáis en PSP?

@ Eduardo Pérez Goñi
El más completo es *Midnight Club 3: Dub Edition* y está a precio especial.

¿Cuándo saldrá *Patapon* para PSP?

@ Esteban Montero Urgel
Este título a lo *LocoRoco* saldrá en Japón el día 20 de este mes. En Europa se espera para febrero...

¿*Final Fantasy II* de PSP estará traducido al castellano?

@ Javier González Rosas
Por ahora no se sabe si saldrá, pero si lo hace casi seguro llegará en inglés...

¡Parche a la vista!

Hola playmaníacos. Estoy enganchado a *Call of Duty 4* y quería saber si habrá actualizaciones con mapas o mejoras en la conexión del modo Online.

@ Leo Ferrer Torre

Dalo por hecho. Infinity Ward está preparando un parche para solucionar los diferentes problemas que afectan al modo multijugador en PS Network que en más de una ocasión convierten en un suplicio unirse a una partida. Entre las mejoras que añadirá la actualización estarán la opción de silenciar a los jugadores (para evitar a los pesaditos), una lista de jugadores recientes y el cambio automático de anfitrión durante la partida. El parche saldrá a lo largo de las próximas semanas una vez haya recibido la aprobación de Sony. De mapas, armas o uniformes extras, por ahora nada.

"Benditos" puertos

Ahora que han sacado la nueva PlayStation 3 de 40 GB sin lector de tarjetas me gustaría saber si se le puede conectar un lector USB.

@ José Álvarez Montes

Afirmativo. Solamente tienes que conectar al puerto USB de la consola un multilector externo de tarjetas como los de PC para tener acceso desde el menú de PS3 a toda la información contenida en tus tarjetas de memoria SD, Memory Stick, MMC, ... De igual manera, para aquellos que consideren insuficientes los dos puertos USB que trae el modelo de 40 GB, porque deseen enchufar de todo a su consola (teclado, ratón, "headset", ...), pueden usar sin inconvenientes un concentrador externo USB para aumentar el número de puertos. Más opciones de ampliación imposible...

GOW en estado puro

Hola playmaníacos. Me gustaría que me dijerais cuándo saldrá el *God of War* de PSP y si será diferente a los dos de PlayStation 2.

@ Antoni Oriol García

La entrega de PSP recibirá el nombre de *God of War: Chains of Olympus* y está previsto que llegue entre febrero y marzo del año que viene. Y tranquilo, que la versión de PSP no será un "remake" de las entregas en PS2. El argumento, totalmente original, nos muestra a un Kratos como siervo de los dioses, recorriendo un mundo antiguo e inhóspito repleto de nuevas bestias mitológicas típicas de la saga. Mientras que la historia es nueva, la mecánica de juego y el estilo de lucha brutal se mantendrán fieles a la serie, con unos gráficos asombrosos que jamás habríamos podido imaginar en PSP.

Kratos protagonizará una aventura nueva en PSP.

[TU OPINIÓN CUENTA]



¿Piensas comprar una consola estas navidades? ¿Cuál y por qué?

PS3 es objeto de deseo de estas fiestas... y también el centro de muchas críticas.

PlayStation 3 es la mejor

Mendaarge
"Sin duda PS3, ya que está a la altura de los mejores ordenadores. Eso de poder instalar un sistema operativo, leer Blu-ray, próximamente grabar en su disco duro contenidos televisivos en Alta Definición..."

PS3 es mejor que Xbox 360

Víctor Vallespir
"Estas navidades sin duda quiero comprarme la PS3. Tiene ya muy buenos juegos y los que vendrán...
Para mi es la mejor consola del mercado, incluso mejor que la Xbox 360. ¡Quiero comprármela ya!"

A por Wii de cabeza...

David Arenas Cruz
"La Wii porque es mejor y más barata."

A por una PSP de cabeza

Samuel Lay
"Yo me voy a comprar la PSP Slim porque así, si me tengo que ir a otro sitio, la puedo llevar siempre conmigo y no tengo que ir buscando una tele y cables. Además, tiene buenos juegos y se puede conectar a Internet."

Bien, pero mejor sin cortes...

Víctor Falque
"Llevo ahorrando desde abril para la PS3 y ahora que la puedo comprar no lo voy dudar. Es la mejor consola, aunque no me parece bien que le hayan quitado 20Gb, menos puertos USB, que no lea los juegos de la PS2..."

Un cliente menos para Sony

Toni Simo
"Cuando me he enterado de que el modelo de 60 Gb ya no se fabrica me he llevado una gran decepción. No sé si me compraré una PS3, lo que tengo claro es que estas navidades y en estas condiciones va a ser que no."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

Como jugador... ¿Cuál es tu deseo para el año nuevo?

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

"Sayonara, baby"

¿Pensáis que a partir del año que viene comenzará a disminuir el número de juegos buenos para PlayStation 2?

@ Ángel Díaz del Valle

Tras siete años como reina indiscutible del mercado es evidente que en algún momento comenzará el declive de PS2. Entre las principales causas está la llegada de PS3 y PSP, que ha motivado que los grandes desarrolladores dediquen gran parte de sus recursos a estas dos plataformas. Este final de año se presenta estupendo para PS2 con las entregas anuales de las sagas deportivas (*PES*, *FIFA*, *NBA Live* y *2K*...), *Guitar Hero III*, *Syphon Filter DM*, *SingStar Latino*...
Y hasta mediados del próximo veremos cosas interesantes... A partir de entonces, es obvio que la escasez de títulos importantes y el empuje de PS3 y PSP marcarán el inicio del irremediable ocaso de PS2...



■ *Guitar Hero III* es uno de los mejores juegos musicales que encontrarás en PlayStation 2... Aunque eso sí, sin las opciones Online de PS3.

Suflé de guantazos

Hola playmaníacos. ¿Me podéis recomendar 2 ó 3 juegos de lucha para PS2 que no sean de la saga *Tekken*?

@ Ricardo Nadal López

Nuestra lista de recomendaciones empezaría por *Soul Calibur III* (algunos prefieren el II por las opciones de equipo). Es largo, desafiante y sobre todo más espectacular que la entrega anterior. A continuación pondríamos a *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3*, la recreación más completa del universo Dragon Ball y uno de los mejores del género a pesar de ser un recién llegado. Por último, si te atreves con el desafío de las 2D te aconsejamos que pruebes *Street Fighter Alpha Anthology*, un "reciclaje" de clásicos de Capcom que vale su peso en oro puro.



■ *Soul Calibur III* es también obra de los creadores de *Tekken*, aunque aquí "hablan" las armas blancas.

PS3 marca la diferencia

Hola playmaníacos. ¿Qué versión de *Los Simpson* me recomendáis? ¿Hay muchas diferencias entre PS3, PS2 y PSP?

@ Claudia Iglesias

Las diferencias más evidentes están en el apartado gráfico. Como es de esperar, la versión de PS3 destaca por encima de PS2 y PSP gracias a unos gráficos en alta definición que ofrecen más nitidez. En cuanto a desarrollo, argumento y diversión, las tres son idénticas salvo por el hecho de que en PS3 podemos movernos libremente por Springfield para recoger objetos ocultos. Si puedes elegir entre cualquier plataforma nosotros te recomendamos la entrega en PS3 (ten en cuenta que te costará 20 euros más)...

Claro que vale la pena...

¿Creéis que vale la pena comprarse la PS3 estas Navidades sabiendo que *GTA IV* no saldrá hasta el año que viene?

@ Benjamín Taboada Hermida

Todavía faltan meses hasta el lanzamiento de *GTA IV*, así que tú verás si te compensa pasarlos a dos velas sin disfrutar de los juegazos que hay ahora mismo: *Assassin's Creed*, *Call of Duty 4*, *Ratchet & Clank*, *Uncharted*... La lista cada vez es más larga, ¿verdad?

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



¿Habrá más *Ratchet* en PS2?

@ Manolo Peñas

No, la saga continúa ya en PS3 y PSP. El último que salió para PS2 fue *Ratchet & Clank: Gladiator*...

¿Hay juegos de la NFL en España?

@ Álvaro Gómez López

Madden NFL 08 lo puedes encontrar en PS3, PS2 y PSP, y *NFL Street 3* en PS2 y PSP.

¿Saldrá *NBA Live 08* para PSP?

@ Cristian Luque Núñez

Cuando leas estas líneas estará ya en las tiendas junto a las versiones de PS2 y PS3.

¿Cuándo saldrá *Killzone 2* en PS3?

@ Jesús Hidalgo

Aun faltan unos cuantos meses. Se comenta que podría estar listo para finales del año que viene.

¿Se puede cambiar el nombre de usuario en la red PS Network?

@ Gerardo López López

No, no se puede. Tendrás que crear una nueva cuenta principal o una subcuenta con el nuevo nombre que elijas...

¿Habrá juego de la película "Resident Evil: Extinción?"

@ Guillermo Núñez

Para mal (o para bien), que nosotros sepamos no hay previsto ningún videojuego de *RE* basado en esa película.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Revisa los ajustes inalámbricos

Hola playmaníacos. He tratado de conectar a Internet mi PS3 con la conexión inalámbrica cambiando la IP de forma manual pero me da el error 80710102 de DNS. ¿Qué es lo que falla?

@ Julián Gutiérrez Bueno

Este error se da cuando no introduces correctamente los parámetros de la conexión. En primer lugar, asegúrate que la SSID de tu red Wi-Fi es la misma que la de tu PS3. Si hay diferencias, no podrás conectarte. El segundo paso es comprobar que el método de seguridad es el mismo que el de tu "router" (WEP...).
Si usas un clave de encriptación, introdúcela igual. Por último, comprueba que los DNS son los mismos que te haya proporcionado tu proveedor de Internet.

Cuando una letra lo cambia todo...

Tengo una televisión 1080i y cada vez que juego al *Call of Duty 4* en vez de ponerse a 1080p se pone a 720p. ¿A qué se debe esto?

@ Óscar Ortega

1080p y 1080i no son iguales. La "i" (entrelazado) tiene la mitad de resolución que la "p" (progresivo). Para dar sensación de que tienes una resolución de 1920 x 1080, 1080i muestra el doble de información por segundo entrelazando 2 imágenes de 540. En el caso de *COD4*, si tu tele no admite los 1080p no podrás usar esa resolución.

Sistema de archivos incorrecto

Mi compañero se compró un disco duro USB de 250 gigas, y cuando lo enchufa a PS3 no aparece. ¿Qué debería hacer para poder meter las partidas en él?

@ Jesús Garrido Moscoso

PS3 sólo "lee" dispositivos externos con sistema de archivos FAT/FAT32. Es probable que el disco duro USB de tu amigo esté en formato NTFS de Windows. Así, la única solución es cambiar a un sistema de archivos FAT32. En Windows existe una utilidad llamada "fat32format" que permite dar formato al disco. La podéis descargar de www.ridgecrop.demon.co.uk/fat32format.htm. Con el disco formateado, copia las partidas en la carpeta PS3/SAVEDATA...

PÁGINA DE PUBLICIDAD

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía.**
C/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de Compras**".
@ Manda tus e-mails a **playmania@hobbypress.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 15 DE NOVIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME





Altair escala paredes... y puestos en la lista. ¿Superará a *PES 2008*?

1. PES 2008 (PS2) N
2. Assassin's Creed (PS3) N
3. WWE Smackdown! vs Raw 2008 (PS2) N
4. Call of Duty 4 (PS3) N
5. PES 2008 (PS3) N
6. Assassin's Creed (X360) N
7. Call of Duty 4 (X360) N
8. The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (NDS) N
9. DBZ Budokai Tenkaichi 3 (PS2) N
10. Super Mario Galaxy (Wii) N



Goku y compañía son ya habituales en esta lista de ventas.



PS3

AVENTURAS



ASSASSIN'S CREED
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un imprescindible, una genial aventura que derrocha calidad técnica y que divierte como pocos. Hazte con él YA. NOTA **95**

FOLKLORE
» SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Aventuras en la tierra de los muertos, que nos enfrentan a 100 monstruos que podremos coleccionar. Es lentorro. NOTA **79**



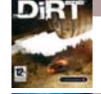
LOS SIMPSON
» EA GAMES » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una entretenida aventura con toda la mala uva de "Los Simpson". Eso sí, su desarrollo es sencillo y se hace corto. NOTA **87**

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de rol apabullante en apartado técnico, duración y libertad de acción. Es de lo mejor que hay en PS3. NOTA **94**



UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE ¡Nuevo!
» SONY » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una emocionante aventura de acción asequible para todos y con una vistosa puesta en escena. Lástima que dure poco. NOTA **88**

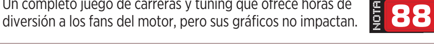
VELOCIDAD



COLIN McRAE DIRT
» CODEMASTERS » 69,95 € » 1-100 JUGADORES » CAST. » +18 AÑOS
Rally del bueno a base de control exigente pero satisfactorio, realista acabado gráfico y muchos modos de juego. NOTA **90**



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
» THQ » 64,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un completo juego de carreras y tuning que ofrece horas de diversión a los fans del motor, pero sus gráficos no impactan. NOTA **88**



MOTORSTORM
» SONY » 59,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Salvajes carreras en inhóspitos parajes entre vehículos muy distintos (4x4, motos, quads...). Técnicamente es brillante. NOTA **90**



NEED FOR SPEED PROSTREET
» EA GAMES » 64,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mundo del tuning se profesionaliza: aquí compites en circuitos cerrados, los coches reflejan los daños... NOTA **91**



SEGA RALLY
» SEGA » 44,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Velocidad en plan arcade intensa y muy emocionante, cuyo principal defecto es su escasez de circuitos. Gran precio. NOTA **86**



ACCIÓN

BLAZING ANGELS II ¡Nuevo!
» UBISOFT » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de aviones completo, bien ambientado, con un largo modo campaña y Online. Muy parecido al anterior. NOTA **81**

CONAN
» THQ » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción directa y brutal con todo el encanto del bárbaro más famoso. Eso sí, técnicamente no es nada del otro mundo. NOTA **79**

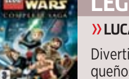
HEAVENLY SWORD
» SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Aventura de impecable factura técnica pero repetitiva, corta y con un sistema de combate poco aprovechado. NOTA **82**

GENJI: DAYS OF BLADE
» SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Esta secuela ofrece combates en un mágico Japón feudal, aunque su desarrollo es simple y sus gráficos decepcionan. NOTA **78**

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2
» UBISOFT » 69,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción táctica realista con pinceladas futuristas, en la que debemos coordinar hombres, vehículos y gadgets. NOTA **88**



LAIR
» SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Mueve tu Sixaxis para controlar a tu dragón en vistosas batallas. Le faltan detalles para convertirse en un bombazo. NOTA **80**



LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA ¡Nuevo!
» LUCASARTS » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Divertida recreación de la saga que gustará a grandes y pequeños gracias a su mezcla de acción, plataformas y humor. NOTA **85**

NINJA GAIDEN SIGMA
» TECMO » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un desafío en forma de beat'em up de vibrante desarrollo y explosiva puesta en escena. Eso sí, es un reto exigente. NOTA **90**

RATCHET & CLANK ARMADOS HASTA LOS DIENTES
» SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Acción, plataformas y mucho humor para una aventura variada y muy divertida, pero que no aporta demasiado. NOTA **90**



TRANSFORMERS: THE GAME
» ACTIVISION » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un contundente y sencillo juego de acción que refleja bien el espectáculo de la peli y el poder de los Transformers. NOTA **87**



STRANGLEHOLD
» MIDWAY » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tiroteos "made in Hong Kong" tan intensos, espectaculares y divertidos que son de lo mejor que tiene PS3 hoy. NOTA **92**



WARHAWK
» SONY » 29,99 € » 1-32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Si tienes Internet, 30 euros y quieres probar el potencial Online de PS3, tienes ante ti el mejor candidato posible... NOTA **89**

Play ¡EL JUEGO DEL MES!

3 razones para tener...
The Orange Box



1. AMBIENTACIÓN BRILLANTE. La trama y ambientación de *Half-Life 2* y sus episodios son dignas de una peli de ciencia-ficción.

2. UN DESARROLLO SORPRENDENTE. Sus originales armas, su gran uso de la física en los puzzles y sobre todo el extra *Portal* no dejarán de sorprenderos.

3. CINCO JUEGOS EN UNO. Por lo que te cuesta un juego de PS3, la "caja naranja" te ofrece cinco. ¿Alguien da más? Uno de los shooters más duraderos.

DEPORTIVOS



FIFA 08
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

En su salto a PS3, *FIFA 08* ofrece un convincente sistema de juego y multitud de opciones y modos. Fútbol para rato. NOTA 91



NBA 2K8
» 2K SPORTS » 59,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El basket más realista de PS3 ofrece más modos de juego, concursos de mates, triples, partidos callejeros... NOTA 91



NBA LIVE 08
» SONY » 69,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Por su gran control, completas opciones y gran apartado técnico, es un simulador que encantará a los fans del basket. NOTA 91



PRO EVOLUTION SOCCER 2008
» KONAMI » 69,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

PES 2008 en PS3 mantiene su gran sistema de juego, pero esperábamos más mejoras técnicas y modos de juego. NOTA 90



SKATE
» EA » 69,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Skate realista y muy divertido, con un gran sistema de control y un apartado gráfico brutal. Lástima de banda sonora. NOTA 90





TONY HAWK'S PROVING GROUND ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de skate, muy jugable, divertido y con muchísimos modos de juego, pero muy parecido a toda la saga. NOTA 89



VIRTUA TENNIS 3
» SEGA » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Vibrantes y divertidísmos partidos de tenis, con jugadores reales y atractivos modos de juego. Mejor en compañía. NOTA 86

LUCHA



DEF JAM ICON
» EA GAMES » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Brutales combates entre los raperos reales más conocidos. Gráficamente sorprende, aunque las peleas son limitadas. NOTA 83



FIGHT NIGHT ROUND 3
» EA SPORTS » 69,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Boxeo en estado puro, que se apoya en un realista sistema de juego y un impactante apartado gráfico. NOTA 84

SMACKDOWN VS. RAW 2008
» THQ » 64,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Recrea a la perfección todo el espectáculo de este deporte, con un montón de luchadores y modos de juego. NOTA 91

VIRTUA FIGHTER 5
» SEGA » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de lucha tipo versus con peleas espectaculares y profundas que encantarán a los puristas del género. NOTA 88

SHOOT'EM UP

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un impresionante shooter ambientado en un conflicto bélico moderno, con una capacidad de inmersión brutal. NOTA 94



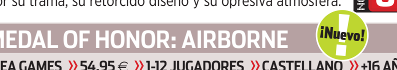
HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX ¡Nuevo!
» EA GAMES » 69,95 € » 1-16 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores shooters con sus dos expansiones y dos juegos más a modo de extra. Lamentablemente, en inglés. NOTA 92



JERICHO
» CODEMASTERS » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un terrorífico shooter de origen español que engancha por su trama, su retorcido diseño y su opresiva atmósfera. NOTA 86



MEDAL OF HONOR: AIRBORNE ¡Nuevo!
» EA GAMES » 54,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter bélico que resulta divertido gracias a los saltos en paracaídas y a la libertad que ofrece. Le falta "chispa". NOTA 84

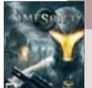
RAINBOW SIX VEGAS
» UBISOFT » 64,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Uno de los mejores shooters de PS3 gracias a su calidad técnica, su multijugador y su mezcla de acción y táctica. NOTA 89



RESISTANCE: FALL OF MAN
» SONY » 59,95 € » 1-40 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente shoot'em up que por calidad técnica, desarrollo y opciones multijugador, es de lo mejor en PS3. NOTA 91



TIMESHIFT ¡Nuevo!
» VIVENDI » 49,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un shooter original, con buenas ideas como el uso del tiempo, pero con una realización técnica mejorable. NOTA 82



THE DARKNESS
» 2K GAMES » 64,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter basado en el cómic, en el que tan importante es disparar como usar brutales poderes demoníacos. NOTA 88

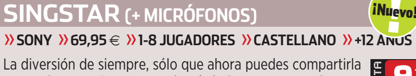


VARIOS



GUITAR HERO III + GUITARRA
» ACTIVISION » 99,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tan divertido como en PS2 pero con novedades: opciones Online, nueva guitarra desmontable... Gran selección musical. NOTA 93



SINGSTAR (+ MICRÓFONOS) ¡Nuevo!
» SONY » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La diversión de siempre, sólo que ahora puedes compartirla con amigos por Internet y además bajar nuevas canciones. NOTA 91

THE EYE OF JUDGMENT (+ CÁMARA)
» SONY » 99,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combates por turnos en los que tus cartas cobran vida gracias a la cámara PlayStation Eye. Original pero limitado. NOTA 85





LO MEJOR DE PS3

LOS MÁS VENDIDOS

1. **Assassin's Creed** (N) — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN



Altair no sólo se sube a las atalayas, sino que también es capaz de llegar a lo más alto en esta lista, superando a superventas como *PES 2008* o *Smackdown*.

2. **Call of Duty 4: Modern Warfare** (N) — ACTIVISION | SHOOT'EM UP



3. **PES 2008** (↓) — KONAMI | DEPORTIVO



4. **Smackdown! vs Raw 08** (N) — THQ | LUCHA
5. **Juiced 2. Hot Import Nights** (N) — THQ | VELOCIDAD

VUESTROS FAVORITOS

1. **Assassin's Creed** (N) — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN



Ha sido llegar y besar el santo. En la todavía corta historia de PS3 ningún juego ha recibido tantos votos en tampoco tiempo. Por algo será, ¿no?

2. **PES 2008** (N) — KONAMI | DEPORTIVO
3. **FIFA 08** (N) — EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **Heavenly Sword** (↓) — SONY | ACCIÓN
5. **MotorStorm** (↓) — SONY | VELOCIDAD

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Uncharted: El Tesoro de Drake** (N) — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



A pesar de su sencillez y brevedad, la primera aventura de Nathan Drake merece la pena ser jugada. Ya nos contaréis qué os ha parecido.

2. **Call of Duty 4: Modern Warfare** (↓) — ACTIVISION | SHOOT'EM UP
3. **Assassin's Creed** (↓) — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Guitar Hero III** (↓) — ACTIVISION | MUSICAL
5. **The Orange Box** (N) — EA GAMES | SHOOT'EM UP

Los 4 mejores juegos...





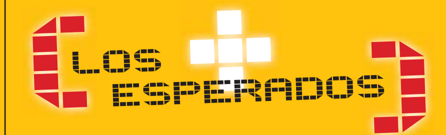
1 » Tomb Raider Anniversary

Ruinas llenas de peligros, tumbas olvidadas plagadas de trampas, saltos imposibles, enigmas y combates no son nada para Lara Croft. Con ocho juegos ya a sus espaldas, muy pronto volveremos a saber de esta famosa aventurera...

2 » Uncharted: el Tesoro de Drake

Nathan Drake es un novato en comparación con sus compañeros de ránking, pero ha entrado por la puerta grande con su primera aventura repleta de acción, saltos y plataformas. Y ojo, que parece que puede haber secuelas.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**



1 MGS 4: Guns of the Patriots

» PS3 » KONAMI » AVENTURA DE ACCIÓN

El debut de Snake en PS3 ya era uno de los más esperados, y ahora que hemos probado una demo sabemos que no defraudará.



2 Crisis Core: FFVII

» PSP » SQUARE ENIX » ROL

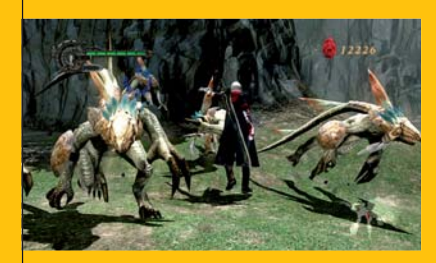
Al gran catálogo de PSP le falta un juego de rol rompedor, y *Crisis Core* lo va a ser. Tranquilos, que ya queda menos...



3 Devil May Cry 4

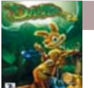
» PS3 » CAPCOM » AVENTURA DE ACCIÓN

Otro que ya hemos "catado" y que está a la altura de lo esperado. El mes que viene os lo contaremos todo sobre esta aventura.



PSP

AVENTURAS



DAXTER ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una gran aventura de plataformas, que hace disfrutar con su brillante control, su calidad técnica y su humor. NOTA 88

GTA LIBERTY CITY STORIES ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 19,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un *GTA* en toda regla: acción, conducción y libertad para moverte por donde quieras. Y con modos multijugador. NOTA 94

GTA VICE CITY STORIES ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 19,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es un *GTA* en toda regla y además es más divertido, largo y espectacular que el primero. Imprescindible en PSP. NOTA 94

LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO
» EA GAMES » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Por su sencillo desarrollo y su estética tan cercana a la serie de animación, es ideal para disfrutarlo en PSP. NOTA 90

MGS PORTABLE OPS
» KONAMI » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura de acción de PSP, por su original desarrollo, sus gráficos y sus opciones multijugador. NOTA 93

SILENT HILL ORIGINS
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Tan bueno como un *SH* de PS2 pero en PSP: ambientación, puzzles, combates... Gráficamente, de lo mejor en PSP. NOTA 93

TOMB RAIDER ANNIVERSARY
» EIDOS » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

El remake del primer *Tomb Raider* resulta tan divertido en PSP como en PS2. Una gran aventura que te atrapará. NOTA 90



DEPORTIVOS



FIFA 08
» EA GAMES » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de fútbol más completo que nunca en cuanto a opciones, modos y licencias. Gráficamente no impresiona. NOTA 90



PRO EVOLUTION SOCCER 6 ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es el mejor juego de fútbol que hay para PSP, aunque aún le faltan detalles para llegar al nivel de la saga en PS2. NOTA 91



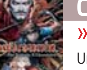
VIRTUA TENNIS 3
» SEGA » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El tenis más espectacular, jugable y divertido se adapta muy bien a las peculiaridades de PSP. Muy recomendable. NOTA 91

ACCIÓN

CALL OF DUTY ROADS TO VICTORY
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Este shooter subjetivo es la mejor recreación bélica que hay para PSP. Eso sí, es algo corto. NOTA 89



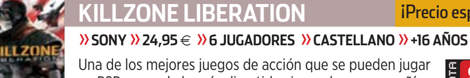
CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
» KONAMI » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un clásico de la acción y plataformas puesto al día de una forma sobresaliente y con extras de lujo. NOTA 91



DEAD HEAD FRED
» VIRGIN PLAY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una original aventura llena de humor negro que hará las delicias de los que quieran probar algo "diferente". NOTA 85



KILLZONE LIBERATION ¡Precio especial!
» SONY » 24,95 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una de los mejores juegos de acción que se pueden jugar en PSP y uno de lo más divertidos jugando en compañía. NOTA 89



MEDAL OF HONOR HEROES 2
» EA GAMES » 49,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Esta entrega mantiene alto el listón de la saga gracias a una gran ambientación y vibrantes tiroteos, aunque no innova.... NOTA 87

RATCHET & CLANK EL TAMAÑO IMPORTA
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Esta aventura de acción es una de las más divertidas y sorprendentes de PSP por su variedad y calidad técnica. NOTA 91



SOCOM TACTICAL STRIKE ¡Nuevo!
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La primera incursión de *SOCOM* en la estrategia en tiempo real agrada por su sencillo desarrollo y asequible control. NOTA 80

SW BATTLEFRONT RENEGADE SQUADRON
» LUCASARTS » 49,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con una lograda ambientación, genial modo Online y trepidante desarrollo es ideal si te gusta la acción y Star Wars. NOTA 84

SWAT: TARGET LIBERTY ¡Nuevo!
» SIERRA » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

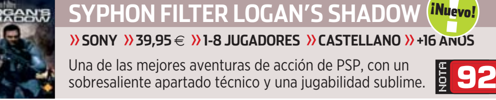
Un juego de acción táctica divertido y rápido que sabe cómo atrapar, aunque sus gráficos son mejorables. NOTA 84



SYPHON FILTER DARK MIRROR ¡Precio especial!
» SONY » 24,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Por su gran acabado técnico y jugabilidad, resulta uno de los títulos de acción imprescindibles para PSP. NOTA 90





SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW ¡Nuevo!
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una de las mejores aventuras de acción de PSP, con un sobresaliente apartado técnico y una jugabilidad sublime. NOTA 92

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un mito que vuelve conservando su frenético y divertidísimo desarrollo y con mejoras que lo hacen más irresistible. NOTA 91

¡¡¡para convertirse en un cazatesoros!!!



3

Indiana Jones y la Tumba del Emperador.

El cazatesoros por excelencia ha hecho su aparición en casi todas las consolas, incluyendo esta gran aventura para PS2. El año que viene tenemos nueva peli, nuevo juego para PS3 y *Lego Indiana Jones*.



4

Pitfall: The Lost Expedition

Una de las sagas más veteranas de Activision (el primero salió en 1982 para Atari 2600, entre otros sistemas). Después, este intrépido explorador corrió más aventuras, incluyendo ésta de PS2 en plan "cartoon" pero con todo el espíritu de la serie.

VELOCIDAD



BURNOUT DOMINATOR — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 24,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Vertiginosas carreras con tráfico y multitud de variados retos nos esperan en este fabuloso arcade de velocidad. NOTA **92**



CRAZY TAXI LA GUERRA DE LOS TAXÍMETROS
» SEGA » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un arcade de velocidad ideal para PSP por sus partidas rápidas y divertidas y su entretenido multijugador. NOTA **83**



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
» THQ » 44,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un notable juego de velocidad y tuning cuyas principales bazas son su variedad de retos y cantidad de opciones. NOTA **85**

MOTO GP — ¡Precio especial!
» NAMCO » 24,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Velocidad de auténtico lujo, realista y con un control maravilloso. Lástima que sólo tenga ocho circuitos. NOTA **88**

RIDGE RACER 2 — ¡Precio especial!
» NAMCO » 24,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran arcade que mejora al original con bastantes añadidos, aunque es muy parecido al primer *RR*. NOTA **92**

SEGA RALLY
» SEGA » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Velocidad arcade profunda, intensa, emocionante y con un control accesible. Lástima que tenga pocos circuitos. NOTA **86**

WIPEOUT PULSE
» SONY » 39,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

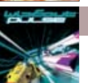
Vertiginosas carreras futuristas con nuevas opciones, estupendo control y soberbios gráficos. Es similar a *Pure*. NOTA **89**

LUCHA



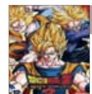
DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2
» BANDAI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Espectáculo visual y fácil manejo para un nuevo *Dragon Ball* que no innova en las peleas, pero sí en el desarrollo. NOTA **85**



NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES
» NAMCO BANDAI » 39,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha que recrea muy bien el "look" de la serie de Naruto. Echamos en falta más profundidad en las peleas. NOTA **84**



TEKKEN DARK RESURRECTION — ¡Precio especial!
» SONY » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Por opciones, calidad técnica y diversión, es el mejor juego de lucha de PSP. Y uno de los mejores en general. NOTA **95**



WWE SMACKDOWN VS RAW 2008 — ¡Nuevo!
» THQ » 44,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La nueva edición de *SVR* tiene todo lo que esperaban los fans: sencillo control, vistosos combates, muchos modos... NOTA **89**

ROL

FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Todo lo bueno de un *Final Fantasy* en un juego de rol táctico largo y con muchas posibilidades estratégicas. Está en inglés. NOTA **86**

MONSTER HUNTER FREEDOM — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de acción con toques de rol en el que hay que cazar enormes monstruos. Ideal para jugar en compañía. NOTA **87**

MONSTER HUNTER FREEDOM 2
» CAPCOM » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La misma fórmula que su antecesor, pero mejorada con muchas más opciones, armas y misiones más originales. NOTA **91**

TALES OF THE WORLD
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Emocionantes combates en tiempo real, pero sin la profundidad ni la variedad de otros RPG. Y está en inglés. NOTA **80**

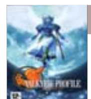
VALHALLA KNIGHTS
» VIRGIN PLAY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen RPG con dinámicos combates en tiempo real. Su repetitivo desarrollo y alta dificultad le restan puntos. NOTA **78**

VALKYRIE PROFILE: LENNETH
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un clásico inédito en España hasta ahora que encantará a los roleros por su trama y original desarrollo. Está en inglés. NOTA **83**

VARIOS



CAPCOM CLASSICS COL. REMIXED — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Sensacional recopilatorio que recoge una veintena de juegos clásicos de Capcom. Ideal para los más nostálgicos. NOTA **80**



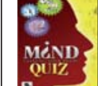
HOT BRAIN — ¡Precio especial!
» VIRGIN PLAY » 29,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de los "entrenadores mentales" lo disfrutarán, aunque es poco original y tiene pocos tipos de pruebas. NOTA **74**



MIND QUIZ — ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un completísimo entrenador mental con más de 50 variadas pruebas para mejorar tu memoria, reflejos, etc. NOTA **85**



PARAPPA THE RAPPER — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un colorista juego musical tan divertido como en PSone pero con nuevas opciones. Eso sí, es un poco corto. NOTA **80**



SEGA MEGADRIVE COLLECTION — ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Recopilatorio que incluye más de 30 juegos clásicos de Megadrive, la inolvidable consola de 16 bits de Sega. NOTA **80**





LOS MÁS VENDIDOS

1. **Smackdown! vs Raw 08** (N) — THQ | LUCHA



Como era de esperar, el nuevo *Smackdown vs. Raw* se ha colocado en lo más alto de la lista de ventas de PSP nada más salir. ¡Sigue la "wrestlingmanía"!

2. **Los Simpson: El videojuego** (N) — EA GAMES | ACCIÓN/PLATAFORMAS
3. **GTA Vice City Stories** (↓) — ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **FIFA 08** (↓) — EA SPORTS | DEPORTIVO
5. **300 March to Glory** (↑) — PROEIN | ACCIÓN



VUESTROS FAVORITOS

1. **Smackdown! vs Raw 07** (=) — THQ | LUCHA



La edición del año pasado de *Smackdown* sigue siendo vuestra favorita, ¿Aún no os habéis pasado a la de este año o qué? ¡Corred a votar la nueva!

2. **FIFA 08** (=) — EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **PES 6** (=) — KONAMI | DEPORTIVO
4. **Ratchet & Clank El tamaño importa** (↑) — SONY | ACCIÓN/PLATAFORMAS
5. **MGS Portable Ops** (N) — KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Syphon Filter Logan's Shadow** (N) — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



Todos los meses PSP nos sorprende. Ahora nos tiene alucinados la última aventura de Gabe Logan, tan espectacular que no parece un juego de portátil.

2. **Silent Hill Origins** (↓) — KONAMI | SURVIVAL HORROR
3. **Castlevania: The Dracula X Chronicles** (↓) — KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **SOCOM Tactical Strike** (N) — SONY | ACCIÓN
5. **Los Simpson** (↓) — EA GAMES | ACCIÓN/PLATAFORMAS







GTA San Andreas debe estar en toda colección de PS2 que se precie.

1. GTA San Andreas (N)
2. PES 6 (N)
3. Resident Evil 4 (N)
4. Kingdom Hearts II (N)
5. God of War (N)
6. Final Fantasy X (N)
7. Gran Turismo 4 (N)
8. WWE Smackdown vs Raw 2007 (N)
9. Shadow of the Colossus (N)
10. Tekken 5 (N)



Tekken 5 es de los mejores juegos de lucha.

PS2

AVENTURAS

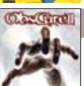
GOD OF WAR — ¡Precio especial!
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Combina magistralmente acción, plataformas y puzzle. Atrapa por su apartado técnico e irresistible jugabilidad. NOTA 95

GOD OF WAR II
» SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Kratos vuelve con una impresionante aventura que deja pequeña en todo a su antecesor. De lo mejor en PS2. NOTA 97

GTA: SAN ANDREAS — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Conviértete en un matón a sueldo y cumple todo tipo de misiones en el juego más largo y completo de PS2. NOTA 97

GTA: VICE CITY STORIES — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Otra fenomenal adaptación del bombazo de PSP con sus correspondientes mejoras gráficas y a un gran precio. NOTA 90

LOS SIMPSON
» EA GAMES » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una asequible aventura con todo el encanto de "Los Simpson" y mucho humor a costa de parodiar videojuegos. NOTA 89



OBSCURE II
» VIRGIN PLAY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura de terror que no defrauda gracias a su modo cooperativo y su ambientación, aunque eso sí, algo corto. NOTA 80



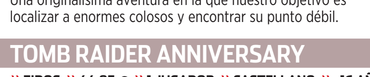
PRINCE OF PERSIA TRILOGY
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Poder disfrutar de las tres aventuras del príncipe a este precio es un regalo para fans de las plataformas y la acción. NOTA 93

RESIDENT EVIL 4 — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mucha acción para una aventura de terror plagada de situaciones sorprendentes. Espectacular y divertido. NOTA 95

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS — ¡Precio especial!
» VIVENDI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras de mafiosos por su intenso y variado desarrollo, su calidad técnica y genial ambientación. NOTA 91



SHADOW OF THE COLOSSUS — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una originalísima aventura en la que nuestro objetivo es localizar a enormes colosos y encontrar su punto débil. NOTA 92



TOMB RAIDER ANNIVERSARY
» EIDOS » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Lara se despide de PS2 con un remake de su primera aventura. Saltos, puzzles y acción de la mano de un mito. NOTA 90

VELOCIDAD

BURNOUT DOMINATOR — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La última entrega de esta gloriosa serie de arcades de velocidad ofrece nuevas carreras y desafíos a 200 km/h. NOTA 91

GRAN TURISMO 4 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Más de 700 coches reales de todos los tipos para que puedas competir durante meses en espectaculares carreras. NOTA 94

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
» THQ » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Carreras nocturnas entre los mejores coches reales modificados con múltiples opciones de tuning. No impresiona. NOTA 87



MOTO GP 07
» CAPCOM » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Todo un imprescindible para los fans de las motos, por su control, opciones, realismo y capacidad de divertir. NOTA 89

NEED FOR SPEED PROSTREET
» EA GAMES » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El nuevo *NFS* es más realista y ofrece variadas pruebas y muchísimo tuning. Los fans del motor alucinarán. NOTA 90

TOCA RACE DRIVER 3 — ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un simulador de velocidad completísimo (deportivos, rally, camiones, monoplazas...) intenso y muy recomendable. NOTA 94

DEPORTIVOS



FIFA 08
» EA SPORTS » 44,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Con un convincente sistema de juego y más modos y licencias que nunca, es el mejor *FIFA* de la historia. NOTA 93



NBA 2K8 — ¡Nuevo! ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Aunque no tenga nuevos modos de juego, disfrutarás del mejor basket gracias a su mejorado y realista sistema de juego. NOTA 89



NBA LIVE 08
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Gracias a sus licencias y las mejoras en su sistema de juego, es un juego indispensable para fanáticos del basket. NOTA 90



PRO EVOLUTION SOCCER 2008
» KONAMI » 44,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
PES 2008 vuelve a presentar el mejor sistema de juego, aumentando sus opciones y modos de juego. Soberbio. NOTA 94



TONY HAWK'S PROVING GROUND — ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Por su cantidad de nuevos retos no defraudará a los fans del astro del skate, aunque no ofrece muchas novedades. NOTA 88

¿Y tú cómo puntuarías a...

Valkyrie Profile 2: Silmeria

@ Pablo Sánchez de Rojas Méndez

Un soplo de aire fresco

VP2: Silmeria narra de forma magistral una historia apasionante, con personajes que derrochan carisma, inesperados giros argumentales y todo el encanto de la mitología nórdica. Además, su fabuloso (aunque poco usual) sistema de combate encandilará a los amantes de los RPG.

NOTA 89 — Si te atraen los juegos de rol, no te lo pienses. Es una joya que no debería faltar en tu colección.

Assassin's Creed

@ Néstor Rodríguez Prieto

¿Su propia fama lo ha traicionado?

Después de 4 años de anuncios y de ponerlo por las nubes, me ha decepcionado bastante. Es un juego sencillo, repetitivo y con una interactividad con el entorno escasísima. Además, la IA deja bastante que desear. Ubisoft se ha centrado en el apartado gráfico (por otro lado, soberbio) y ha dejado la jugabilidad de lado.

NOTA 70 — Un juego gráficamente perfecto que peca de una jugabilidad aburrida y repetitiva. Una pena.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

@ Manuel Pérez Pérez

Rol con demasiados defectos

Gráficos excelentes, un gran universo para explorar con libertad y múltiples misiones. Sin embargo, el argumento y la banda sonora son horriblemente mediocres. Hay fallos en la traducción y la falta de linealidad hace que acabes aburriéndote. El primer gran RPG de PS3 para mí ha resultado ser un fracaso...



NOTA 60 — Un buen juego de rol en general, pero con importantes defectos que te harán plantearte las excelentes críticas que ha obtenido.



ROL



DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol duradero, muy cuidado y lleno de posibilidades que te cautivará a poco que te guste el género. NOTA 94



FINAL FANTASY X — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Te atrapará sin remisión en su absorbente trama, sus bellos escenarios... y su precio. Los combates son por turnos. NOTA 93



FINAL FANTASY XII
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor RPG de PS2, gracias a una trama épica, un increíble apartado técnico, un sistema de juego reinventado... NOTA 97

KINGDOM HEARTS II — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Rol de acción, con la experiencia de Square y la magia de Disney. Gustará incluso a los que no sigan el género. NOTA 94



ROGUE GALAXY
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Le falta el carisma de los grandes del rol, pero aún así es una gran epopeya accesible a todo tipo de jugadores. NOTA 88

VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Rol por turnos con una estética muy especial (desarrollo en 2D con gráficos 3D) que apasionará a los fans del género. NOTA 88

LUCHA



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3
» BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

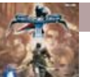
La mejor y más espectacular recreación de "Dragon Ball", con unos combates aún más divertidos y 150 luchadores. NOTA 93

NARUTO ULTIMATE NINJA 2
» BANDAI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

A pesar de sus simples combates, capta toda la emoción, el humor y la esencia de la serie. Para los fans de Naruto. NOTA 85

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008
» THQ » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Un perfecto reflejo del deporte real, tanto en el desarrollo de sus peleas como en su capacidad de espectáculo. NOTA 91



SOUL CALIBUR III — ¡Precio especial!
» NAMCO » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Largo, divertido, asequible y, sobre todo, muy, muy espectacular. Es de lo mejor del género en todos los aspectos. NOTA 95

TEKKEN 5 — ¡Precio especial!
» NAMCO » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El rey de la lucha sale a Platinum con su entrega más completa y su alucinante y complejo sistema de control. NOTA 95

ACCIÓN



DEVIL MAY CRY 3 EDICIÓN ESPECIAL — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Si no lo jugaste en su día, tienes una oportunidad única de disfrutar de la mejor acción de PS2 en su mejor versión. NOTA 91

GOD HAND — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

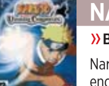
Salvajes peleas con un absurdo sentido del humor que gustarán a los fans de la acción o algo "diferente". NOTA 86

LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA — ¡Precio especial!
» LUCASARTS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una divertida recreación de la saga, con un desarrollo variado, mucho humor, partidas a dobles... Es facilito. NOTA 84

METAL SLUG ANTHOLOGY
» VIRGIN PLAY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una recopilación con los siete *Metal Slug* en 2D que hará las delicias de todos los fanáticos de este clásico de la acción. NOTA 84



NARUTO UZUMAKI CHRONICLES
» BANDAI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Naruto vuelve en un aventura con mucha acción y todo el encanto de la serie. Pero podría ser más larga y variada. NOTA 80



SOCOM: COMBINED ASSAULT
» SONY » 39,95 € » 1-32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Básicamente es igual que *SOCOM 3*, con la única novedad de un modo Cooperativo online. Ideal si te gusta jugar en red. NOTA 90



THE WARRIORS — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Peleas multitudinarias, sigilo, vibrantes persecuciones en un beat'em up muy bien ambientado, duradero y variado. NOTA 90



PLATAFORMAS

APE ESCAPE 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

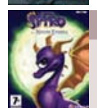
Su originalidad, humor y mezcla de géneros hacen de este título una gran opción si buscas algo distinto. NOTA 85

CRASH: LUCHA DE TITANES — ¡Precio especial!
» VIVENDI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Crash vuelve a PS2 con una nueva y entretenida aventura, aunque gráficamente "normalita" y no muy duradera. NOTA 80

RATCHET: GLADIATOR
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Esta secuela ofrece intensísimos tiroteos, aunque es menos variado que los anteriores. Ideal para jugar con amigos. NOTA 85



SPYRO: LA NOCHE ETERNA — ¡Nuevo! ¡Precio especial!
» VIVENDI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un buen plataformas para los más pequeños o para fans del dragoncillo Spyro, pero hay opciones mucho mejores. NOTA 70

Silent Hill Origins

@ Jorge Escalona



Mi portátil me da miedo



Silent Hill Origins es la prueba de que se puede llegar a sentir terror jugando con tu portátil. Esto, sumado a la interesante trama, hacen de esta entrega un gran juego.

NOTA 94 — El ambiente agobiante y oscuro junto a la espeluznante banda sonora ponen los pelos de punta hasta al más valiente.

Kingdom Hearts II

@ Iker Nafarrate Vidarte

Un juego que pasará a la historia



Kingdom Hearts II me parece alucinante por sus gráficos y por su ambientación en el mundo Disney, controlando a tantos personajes conocidos.

NOTA 100 — Yo creo que pasará a la historia, porque es una aventura alucinante con gráficos de cine y una ambientación mágica.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

LOS MÁS VENDIDOS

1. **PES 2008** — KONAMI | DEPORTIVO (=)



A pesar de no mostrar demasiadas novedades de interés, la nueva edición del simulador de fútbol de Konami sigue contando con la confianza del gran público. Por algo será...

2. **Smackdown! vs Raw 08** — THQ | LUCHA (N)
3. **Dragon Ball Z Budokai tenkaichi 3** — BANDAI NAMCO | LUCHA (N)
4. **Smackdown! vs Raw 07** — THQ | LUCHA (↓)
5. **FIFA 08** — EA SPORTS | DEPORTIVO (↓)

VUESTROS FAVORITOS

1. **Smackdown! vs Raw 07** — THQ | LUCHA (=)



La lucha libre sigue triunfando entre vuestros favoritos. *Smackdown* se ha convertido en un fenómeno de masas cuya nueva entrega ya arrasa.

2. **PES 2008** — KONAMI | DEPORTIVO (N)
3. **FIFA 08** — EA SPORTS | DEPORTIVO (↓)
4. **Kingdom Hearts II** — SQUARE ENIX | ROL (↓)
5. **Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2** — BANDAI NAMCO | LUCHA (=)

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Tony Hawk's Proving Ground** — ACTIVISION | DEPORTIVO (N)



No tiene muchas novedades, pero los nuevos desafíos de *Proving Ground* son suficiente excusa para que nos enganche una buena temporada.

2. **Guitar Hero III** — ACTIVISION | MUSICAL (↓)
3. **PES 2008** — KONAMI | DEPORTIVO (↓)
4. **NBA 2K8** — 2K SPORTS | DEPORTIVO (N)
5. **Buzz! Hollywood** — SONY | PARTY GAME (N)

MUSICALES

DANCING STAGE SUPERNOVA
¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un magnífico juego de baile para disfrutar con la alfombra o el Dual Shock 2. Es la entrega más completa. NOTA 87

BOOGIE
¡Nuevo!
» EA GAMES » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego musical en el que puedes cantar y bailar, aunque las canciones suelen estar en inglés y es repetitivo. NOTA 78

GUITAR HERO II + GUITARRA
» RED OCTANE » 79,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Mejor aún que la primera parte, gracias a la posibilidad de jugar a dobles y a un repertorio aún más atractivo. NOTA 94

GUITAR HERO III
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Nuevas canciones y modos de juego para que no paremos de tocar la guitarra. Eso sí, en PS2 no hay opciones Online. NOTA 92

GUITAR HERO ROCK DE LOS 80
» RED OCTANE » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Igual que *Guitar Hero II*, pero con 30 temazos rockeros nuevos, que te tendrán entretenido hasta *GHIII*. NOTA 87

SINGSTAR LATINO
¡Nuevo! ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un nuevo *Singstar* con una buena selección de temas conocidos y orientados a la "fiesta". Ideal para reuniones. NOTA 86

SINGSTAR 90'S
¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
30 canciones que abarcan la década de los noventa, pero con temas en inglés y las opciones habituales. NOTA 82

SINGSTAR ROCKS! (+MICRÓFONOS)
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los fans del karaoke disfrutarán de lo lindo de esta nueva entrega... Siempre que el rock sea lo suyo, claro. NOTA 88

SIMULACIÓN

LOS SIMS 2: MASCOTAS
¡Precio especial!
» EA GAMES » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Muy parecido a *Los Sims 2* (gestionar la vida de nuestro sim y cuidarle) pero ahora además cuidando de nuestra mascota. NOTA 86

LOS SIMS 2: NÁUFRAGOS
» EA GAMES » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Gracias a su toque aventurero, es el juego de los Sims más divertido, aunque su desarrollo sigue siendo muy pausado. NOTA 89

PES MANAGEMENT
¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Los fans de *PES* se lo pasarán en grande convertidos en el entrenador de su club favorito. Es menos gestor que *MDL*. NOTA 81

SHOOT'EM UP

ACE COMBAT THE BELKAN WAR
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Su depurada jugabilidad y excelente control le convierten en un título imprescindible para los fans de los simuladores. NOTA 87

BLACK
¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter técnicamente alucinante en el que prima la acción, algo corto, aunque ya está en Platinum. NOTA 92

CALL OF DUTY 3
¡Precio especial!
» ACTIVISION » 29,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es menos sorprendente que la anterior entrega, pero muy espectacular y uno de los mejores shoot'em up de PS2. NOTA 92

COMMANDOS STRIKE FORCE
¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter bélico que nos invita a combinar las habilidades de tres soldados. Una gran idea, pero pobre técnicamente. NOTA 86

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT
¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter con toques estratégicos en la II Guerra Mundial. Realista y muy bien ambientado. El mejor de la saga. NOTA 89

MEDAL OF HONOR VANGUARD
» EA GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Otro shooter bélico divertido y bien ambientado, aunque la campaña individual tiene una duración ridícula. NOTA 85

VARIOS

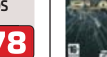
BUZZ!: EL MEGACONCURSO (+PULSADORES)
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Participa con tus pulsadores en el concurso más completo. Con más pruebas y preguntas, divertirá a toda la familia. NOTA 86

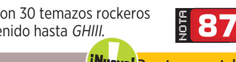
BUZZ!: HOLLYWOOD (+PULSADORES)
¡Nuevo!
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los amantes del cine tienen una cita obligada con este entretenido concurso que amenizará tus fiestas. NOTA 85

EYETOY: PLAY 3
¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
50 minijuegos capaces de animar la fiesta más aburrida. Mírate en la tele y usa tu cuerpo como si fuera el pad. NOTA 88

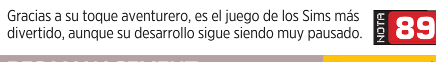
JACKASS: THE GAME
» VIRGIN PLAY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Carcajadas seguras con los minijuegos más bestias. Una pena que sea corto, aunque a los fans de la serie de TV les gustará. NOTA 77

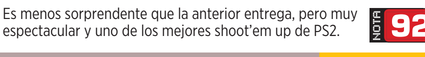
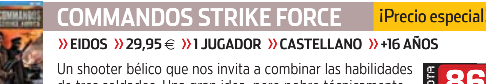
RAYMAN RAVING RABBIDS
¡Precio especial!
» UBISOFT » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un título sorprendente lleno de hilarantes minijuegos, ideal para jugar solo o en compañía. El mejor *Rayman*. NOTA 90

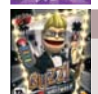











3 razones para tener... NBA 2K8

Play ¡EL JUEGO DEL MES!




1. EL BASKET MÁS REALISTA. Su gran sistema de juego hace que los partidos estén llenos de posibilidades y sean tan reales como emocionantes.

2. JUEGO PARA RATO. Temporadas completas, "play-offs", basket callejero, modo Asociación para controlar toda la franquicia... Basket para todo el año.

3. AMBIENTACIÓN GENUINA. Todas las franquicias, buen parecido de los jugadores, animadoras, "sponsors"... ¡Hasta el comentarista habla en inglés!

ÉXITOS MUNDIALES



JAPÓN

1. **World Soccer Winning Eleven 2008** N — PS2/PS3 | KONAMI | DEPORTIVO
El título que encabeza la lista de éxitos en Japón esta vez no necesita presentación. Se trata de la versión japonesa de *PES 2008*, que ha vendido casi 500.000 unidades entre PS2 y PS3 en su primera semana.



2. **Final Fantasy XI: Altana no ShinPei** N — PS2 | SQUARE ENIX | ROL
3. **Pachinko Assassin III** N — PS2 | HACKBERRY | SIMULADOR
4. **Shin Sangoku Mosou 5** N — PS3 | KOEI | ACCIÓN
5. **Heavenly Sword** N — PS3 | SONY | ACCIÓN

EE.UU.



1. **Guitar Hero III** N — PS2/PS3 | ACTIVISION | MUSICAL
En Estados Unidos la serie de juegos musicales *Guitar Hero* triunfa tanto o más que aquí, y la tercera entrega no es una excepción. Y es que retar a guitarristas de la talla de Slash o Tom Moreno no tiene precio...



2. **Smackdown vs. Raw 2008** N — PS2 | THQ | LUCHA
3. **NFS ProStreet** N — PS2 | EA GAMES | VELOCIDAD
4. **Assassin's Creed** N — PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Uncharted: el Tesoro de Drake** N — PS3 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

EUROPA

1. **Assassin's Creed** N — PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN
En la durísima pugna por alcanzar el "top" finalmente se ha impuesto Altair sobre los coches del nuevo *NFS* y el magistral *Call of Duty 4*. Pero que no se confíe, que en esta época la lista varía cada semana.



2. **NFS ProStreet** N — PS2/PS3 | EA GAMES | VELOCIDAD
3. **Call of Duty 4** N — PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP
4. **Los Simpson** N — PS2 | EA GAMES | PLATAFORMAS/ACCIÓN
5. **PES 2008** N — PS2 | KONAMI | DEPORTIVO

PS3



Call of Duty 4 Modern Warfare



Singstar + 2 Micrófonos



Time Shift

PS2



Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3

PSP



SOCOM Tactical Strike + Headset

¡Ahorra 5 euros!

en cada uno de estos juegos

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE PLAYMANÍA

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- POR CORREO: Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME-CentroMAIL. C/ Virgilio 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de enero de 2008.

Nombre .... Apellidos ....

Calle/Plaza .... Número .... Piso............. Ciudad ....

Provincia .... C. Postal .... Teléfono .... NIF ....

Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR PLAYMANÍA	Código de barras
❍ Call of Duty 4 Modern Warfare	69,95 €	64,95 €	
❍ Singstar + 2 micrófonos	69,95 €	64,95 €	
❍ Time Shift	59,95 €	54,95 €	
❍ Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3	59,95 €	54,95 €	
❍ SOCOM Tactical Strike + Headset	49,95 €	44,95 €	









Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 4,90 €, Baleares 5,90 €)



La acción de *DMC4* estará salpicada con espectaculares vídeos, en los que conoceremos a los nuevos personajes, como la voluptuosa Gloria.

Devil May Cry 4

VUELVE LA ACCIÓN CON MÁS **PERSONALIDAD**

PS3 | CAPCOM | AVENTURA DE ACCIÓN | 8 DE FEBRERO

Siguiendo la estela de otras sagas míticas, *Devil May Cry* está a punto de saltar a la nueva generación. Y lo va a hacer ofreciendo numerosas novedades, aunque la más importante será la introducción de un nuevo protagonista, con la misma clase e igual de "chulo" que Dante, pero con nuevas habilidades. La historia arrancará con Dante, el famoso cazademonios protagonista de las anteriores entregas, atacando al sumo sacerdote de la orden de la Espada, la organización que venera al demonio Sparda como salvador de la humanidad. Al ver este ataque, Nero comenzará su particular aventura para acabar con Dante y en el camino descubriremos y potenciaremos sus principales armas: una espada llamada Red Queen, una pistola bautizada como Blue Rose y un brazo con poderes demoníacos capaz de atraer objetos lejanos o elevar a los enemigos del suelo. Sobra decir que a lo largo de los más de 20 niveles que compondrán la aventura habrá numerosos combates contra demonios de todo tipo, jefes finales, algún que otro puzzle, zonas de saltos y plataformas... Y un espectáculo gráfico propio de la nueva generación, que se moverá a 60 frames constantes.

Y tranquilos, que también manejaremos a Dante en unos cuantos niveles para disfrutar de sus variados estilos de lucha y nuevas armas. Todo esto, sumado al humor y "socarronería" de la saga, darán como fruto uno de los mejores juegos de principio de 2008.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

En esencia será como los mejores *Devil May Cry*, un espectacular torrente de acción mejorado con nuevos movimientos, personajes...

Dante y Nero, los dos protas, tendrán habilidades distintas: cambio de estilo de lucha, brazo demoníaco....

Acción sin respiro, ya sea luchando con espadas o armas de fuego, es lo que ofrecerá esta nueva entrega.

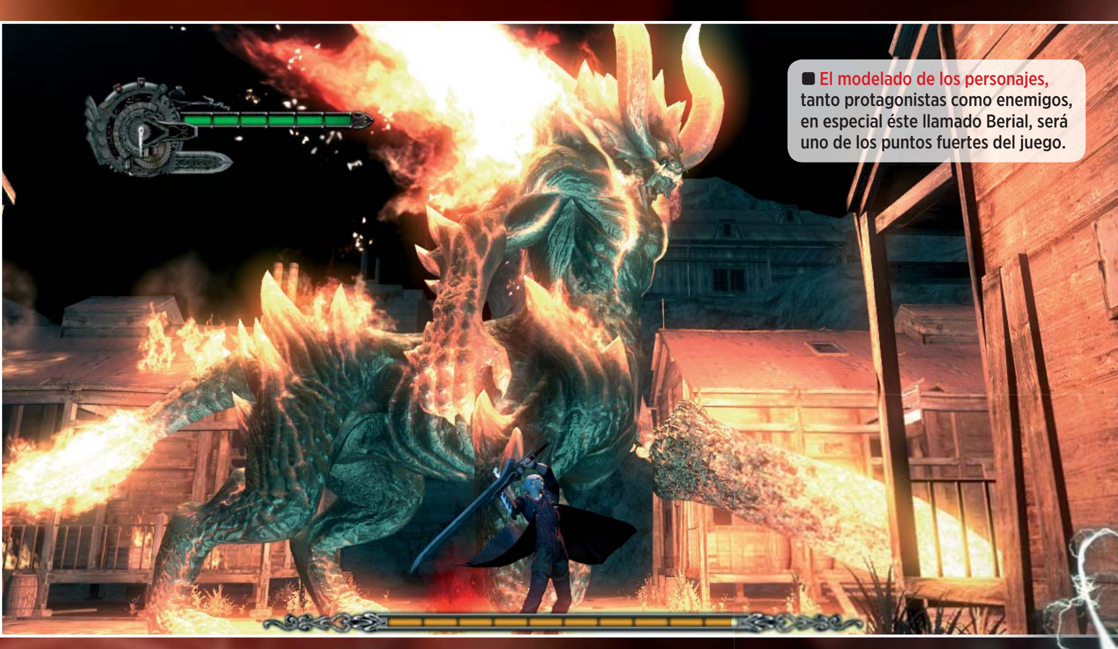
Los enemigos finales, como en otras entregas, serán uno de los puntos fuertes de *DMC4*.



■ Catedrales, castillos y otras construcciones góticas servirán de telón de fondo a nuestros intercambios de golpes con las huestes del infierno.

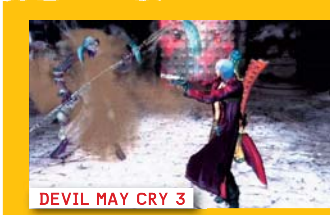


■ Zonas de plataformas, en las que utilizaremos el Devil Bringer para agarrarnos a objetos y alcanzar nuevas zonas, estarán a la orden del día.



■ El modelado de los personajes, tanto protagonistas como enemigos, en especial éste llamado Berial, será uno de los puntos fuertes del juego.

SE PARECE A...



Ambos ofrecen un espectacular enfoque de la acción y un sistema de juego parecido: movimientos, estilos de lucha, enemigos finales...



Es el primer gran juego de acción de esta generación, aunque su desarrollo es más simple que el de *DMC4* (se limita a avanzar y pelear).



Una cuidada estética gótica, la acción más vistosa y con más estilo, nuevos personajes y movimientos, impresionantes jefes finales... *Devil May Cry 4* promete ser puro espectáculo.

UNA SAGA QUE **EVOLUCIONA** CON EL TIEMPO

Más allá de los detalles gráficos y de unas escenas de vídeo más espectaculares, *DMC4* introducirá numerosas novedades en el sistema de combate. Ahora podremos cargar nuestra espada (hasta tres niveles), cambiar de estilo de lucha con Dante para crear combos más largos, utilizar el brazo de Nero para realizar distintas acciones... y esto es sólo el principio.

NUEVAS ARMAS

Habrá nuevos tipos de espada para Dante y cuatro estilos de lucha, lo que permitirá crear combos combinados .



NUEVAS HABILIDADES

El "Devil Bringer" o brazo demoníaco de Nero nos permitirá agarrar objetos, lanzar a los enemigos... y mucho más.

■ Los demonios han vuelto a la Tierra para someter a la humanidad. Por suerte Nero estará para pararlos...

PS2 | ATLUS/VIRGIN PLAY | ROL | FEBRERO

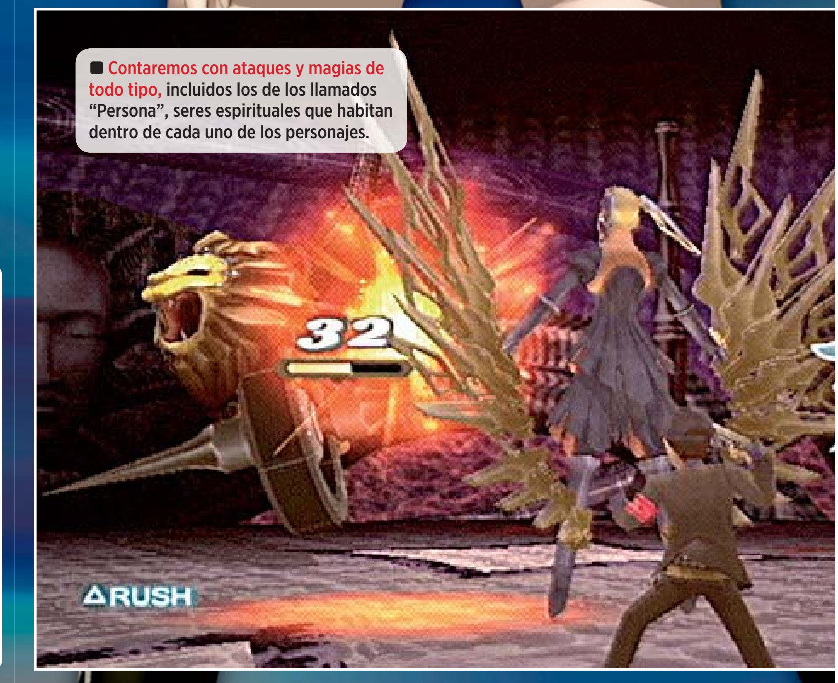
Persona 3

UN TOQUE DE **ORIGINALIDAD** PARA UN RPG DE CALIDAD

Precedido por su aura de juego rompedor (la mítica revista japonesa Famitsu lo sitúa al mismo nivel que *Final Fantasy XII*), llegará en breve este RPG basado en el universo de *Shin Megami Tensei* y que contará con grandes dosis de originalidad: los épicos paisajes medievales y la fantasía heroica serán sustituidos aquí por estudiantes de instituto y combates contra temibles demonios. El juego se estructurará en dos partes diferenciadas: el día y la noche. Durante el día, asumiendo el papel de un joven estudiante, debemos acudir a las clases del instituto, relacionarnos con los compañeros de curso... Por la noche, cuando es visible el Mundo de las Sombras, lucharemos acompañados contra numerosos seres diabólicos. En dichos combates por turnos sólo controlaremos al héroe, ya que el resto de compañeros estarán manejados por la consola y utilizarán distintos ataques físicos y mágicos. Pese a que probablemente llegará sin traducir a nuestro país, su innovador planteamiento y puesta en escena (gráficamente tendrá una marcada estética manga) serán un soplo de aire fresco dentro de un género tradicionalmente sobresaturado por la fantasía heroica.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Planteamiento original que atrapará a los fans del rol con sus espectaculares combates y atractiva y refrescante estética manga.



Contaremos con ataques y magias de todo tipo, incluidos los de los llamados “Persona”, seres espirituales que habitan dentro de cada uno de los personajes.

» SE PARECE A...



SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA 2

Persona 3 forma parte del universo *Shin Megami Tensei*, y *DDS2* ofrece también una gran trama, pero ambientada en el futuro.



DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO

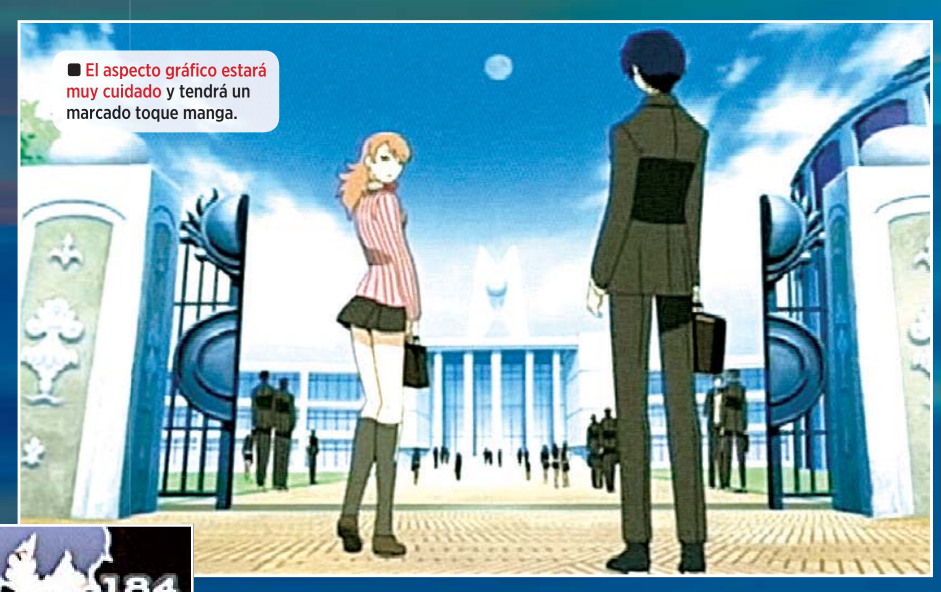
La estética manga también está presente en este RPG, aunque en este caso el argumento tiene muchos toques de humor.



Nosotros decidimos cuándo luchar ya que los combates por turnos no serán aleatorios.







El aspecto gráfico estará muy cuidado y tendrá un marcado toque manga.

El "Rol escolar" tendrá sus mejores bazas en un desarrollo con ideas interesantes, unos vistosos combates y su estética al estilo manga.



En las horas diurnas habrá que ir al instituto, superar exámenes... Vida escolar, vamos.

PSP | NIS AMERICA | ROL | FEBRERO 2008

Dragoneer's Aria

EL PODER DE LOS DRAGONES SERÁ TUYO

El mes que viene llegará a PSP un nuevo juego de rol, en el que tendrás que poner fin a los conflictos entre los dragones y humanos. Para ello, nos pondremos en la piel del joven Valen, capaz de utilizar los poderes de los dragones y fusionar esferas que contienen el poder mágico de estas criaturas, para así conseguir nuevos hechizos. En la aventura recorreremos un enorme mundo completamente en 3D, donde se unirán a nosotros hasta 4 personajes, cada uno con sus propias habilidades, que utilizaremos en las múltiples batallas aleatorias por turnos que nos esperan en la aventura. Pero, sin lugar a dudas, una de las bazas más atractivas de *Dragoneer's Aria* es que también nos permitirá jugar con otros 3 amigos de forma cooperativa en modo multijugador (cada uno con su UMD).
Por otra parte, el apartado técnico ha sido muy cuidado y encontraremos unos detallados personajes de gran tamaño, unos cuidados efectos y una excelente banda sonora, aunque los escenarios puede parecer que están un poco vacíos. Una buena alternativa si te gustan los RPG para la portátil, aunque eso sí, parece casi seguro que las voces y textos llegarán sin traducir, totalmente en inglés.

» SE PARECE A... **FINAL FANTASY TACTICS**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



El juego tendrá una buena historia, pero su lento ritmo y que los textos y voces estén en inglés pueden restarle algo de interés.



Los combates serán aleatorios, enfrentándonos a múltiples criaturas.

Podremos utilizar ataques especiales en las batallas gracias a las diferentes esferas de dragón que iremos encontrando.



Tras el mal sabor de boca dejado en PS3, Konami ha retrasado el lanzamiento de la versión portátil para que todo salga a pedir de boca.







Nuevas licencias, equipos como el Newcastle y selecciones como Brasil serán completamente reales.



Los rivales tendrán una IA superior, que aprenderá del juego que realicemos.

PSP | KONAMI | DEPORTIVO | ENERO

Pro Evolution Soccer 2008

FÚTBOL **PORTÁTIL** EN SU ESTADO MÁS PURO

La portátil de Sony también podrá disfrutar del mejor fútbol con *PES2008*, aunque tendrás que esperar hasta enero para marcarte unos vibrantes partidos con el simulador más realista y espectacular que ha aparecido en edición de bolsillo.

Las novedades que incluirá este *PES* serán algunas de las que ya hemos visto en PS2 y PS3, como una inteligencia artificial renovada y mejorada que hará que el rival aprenda nuestro sistema de juego; licencias completas en selecciones como Brasil o Portugal y nuevos clubes como el Newcastle. Y todo, por supuesto, mostrando el excelente sistema de control de siempre, al que se le añadirán nuevas opciones. No faltarán los tradicionales modos de juego propios de la serie (liga Master, partido rápido, entrenamiento...) y además podremos jugar solos o acompañados por otro jugador con otra PSP vía ad-Hoc. Eso sí, a un mes del lanzamiento del juego Konami todavía no ha confirmado si podremos jugar también Online... Aunque si finalmente no llega esta opción tan ansiada por los fans seguirá siendo el mejor simulador de fútbol de la portátil.

» SE PARECE A... **PES6**

» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**

Konami volverá a superarse con este nuevo *PES* donde encontraremos mayor IA del rival, más opciones de juego y un gran control.



Regalamos 10 Juegos PSP
Silent Hill Origins

¡Envía un SMS con tu móvil al número 7654!

Bases del Concurso "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **7654** desde tu móvil poniendo:
Play108 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play108 B Arturo López Calle Aranjuez 64, 7A, CP 29007 Madrid.
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sólo válido en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 15 de diciembre de 2007 al 15 de enero de 2008.

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Santiago de Compostela, 94-28035 Madrid".

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 7654 escribiendo: "Play108 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Silent Hill Origins* para PSP que Konami y PlayManía sortearemos entre los que enviéis la respuesta correcta.

Concurso "PASATIEMPOS"

» ¡Ojo con las sombras!

No podían faltar a la cita esos personajes que tantos sustos nos han dado a lo largo de toda la saga *Silent Hill*: las enfermeras. Y lo peor de todo es que, ahora mismo, nos están acechando ocultas en las sombras, y tendrás que averiguar en cuál de ellas se esconde una de las enfermeras. Porque no nos negarás que vale la pena enfrentarse al miedo para conseguir el ansiado premio... ¿verdad?

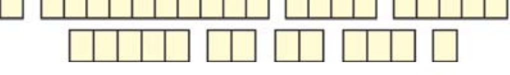


Solución:

» Mensaje Oculto

Desde lo más profundo de las sombras, nuestro amigo Travis ha recibido un mensaje en forma de puzzle, y como tal no es nada fácil leerlo... ¿Eres tú capaz de verlo algo más claro? Quizás eliminando una letra sí y otra no consigas ayudar a nuestro protagonista y de paso ahorrarle un quebradero de cabeza...





» Humor







» Test Consolero

El miedo agudiza tus sentidos, y sobre todo tu inteligencia... Veamos cómo andas de conocimientos consoleros y si conoces todos los detalles que rodean a esta saga de juegos que tanto nos han hecho temblar. Adéntrate en nuestro test más tenebroso...



1. KONAMI
- ☐ Compañía responsable de la saga *Pro Evolution Soccer*.
- ☐ Gracias a esta compañía podemos disfrutar de los *FIFA*.
- ☐ Famoso compositor japonés.

2. SURVIVAL HORROR
- ☐ Aventuras donde abunda la niebla.
- ☐ Aventuras de terror para consolas.
- ☐ Género donde se mezcla el humor con el terror.

3. SILENT HILL
- ☐ Traducido sería algo así: "Poblado Fantasma".
- ☐ Su traducción al español sería "Colina Silenciosa".
- ☐ Poderoso jefe final en este juego.

4. GORE
- ☐ Género donde abundan escenas de vísceras y sangre.
- ☐ Películas que se caracterizan por su abundancia de zombis.
- ☐ Nombre de uno de los mutantes presentes en el juego.

5. SHARON
- ☐ Nombre de la jefa de las temibles "enfermeras".
- ☐ Apodo del revólver que Travis utiliza en este juego.
- ☐ Nombre de la niña protagonista en la versión cinematográfica.

6. PLAY NOVEL
- ☐ Novato que juega por primera vez con este juego.
- ☐ Novela gráfica para consola que tuvo una versión de *Silent Hill*.
- ☐ Premio honorífico concedido a compañías de videojuegos.

» GANADORES

Juego *Stranglehold* para PS3 (Octubre)

Jorge Arnelas (Badajoz)
Óscar Lorenzo Cortés (Barcelona)
Román Román Real (Barcelona)
Pau Jiménez Quintana (Gerona)
Álvaro Palma Rivas (Granada)
Mario Tornil Lorente (Huesca)
José Ramón Molla (Madrid)
Aitor Morales Gómez (Murcia)
Pilar López (Palencia)
Javier Carrera García (Soria)

Juego *Crazy Taxi* para PSP (Noviembre)

Sergio Río Martínez (A Coruña)
María Domínguez (A Coruña)
Carlos Paricio Moreno (Asturias)
Alberto Peraile Trotonda (Barcelona)
Julio Corrales Castro (Barcelona)
Martín Torrico (Córdoba)
Jaime Gallego Gómez (Córdoba)
Dimas Megías (Granada)
Blander González (Guipúzcoa)
Yelmo González Arza (León)
Francisco Carrasco (Madrid)
Raúl Barrionuevo (Madrid)
Héctor Blázquez Gallego (Madrid)
Alberto López Anadón (Madrid)
Alexandre Ramilo (Ourense)
Bernabé Sequeiros Pinzas (Pontevedra)
Albert Ferré (Tarragona)
Jonathan Lozano Fernández (Tarragona)
Kevin Calero Doreste (Valencia)
Emilio Segarra Barbera (Valencia)

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
David Villarejo, Ruth Caravaca, Jorge García, Gonzalo Vega Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Mercedes López, Sonia Ortega, Ana Antelo, Francisco Javier Cabal, Pablo Borrella, Daniel Lara, Juan Lara, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, Pablo Cosano, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.**
Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de ventas **Mayte Contreras**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefe de Publicidad **Rosa Juárez.**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Santiago de Compostela, 94, 8ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta. 28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental
TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 3/2008

Printed in Spain

Publicación controlada por **OJD**

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **16** DE ENERO

» REPORTAJE
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Kratos está preparado para conquistar PSP con una aventura que promete superar todo lo visto. El mes que viene, con el juego completo en nuestro poder, os lo contaremos todo sobre él en un avance muy especial.

» REPORTAJE
LOS MEJORES JUEGOS DE 2008

Con el año 2008 recién empezado, nada mejor que un extenso reportaje con los futuros bombazos de todas las consolas de Sony: *Killzone 2, GTA IV, Rock Band, MGS4, Gran Turismo 5, Crisis Core: FFVII, Kingdom Hearts: Birth by Sleep*... ¡No te lo puedes perder!



Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» COMPARATIVA
VELOCIDAD DE NUEVA GENERACIÓN

Ya rugen los motores en nuestras PS3 con la comparativa que os estamos preparando. Los mejores juegos de velocidad (*NFS ProStreet, Juiced 2, MotorStorm, Colin McRae DIRT*...) en una carrera sin tregua por ver cuál es mejor. ¿Quién ganará?

» CALENDARIO 2008
EMPIEZA EL AÑO CON BUEN PIE

Y de regalo, un espectacular calendario con las mejores imágenes de los juegos más potentes de 2008. ¡Para que empieces el año con buen pie y no se te olviden los juegazos que van a salir en estos meses que prometen ser inolvidables!





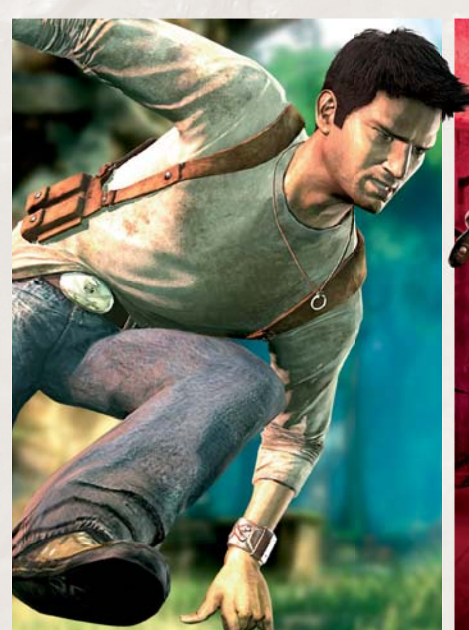
Play manía
SOLUCIONES PARA LOS MEJORES JUEGOS PLAYSTATION
GUÍAS & TRUCOS
• CÓMO ELIMINAR A TODOS LOS OBJETIVOS
• CONSEJOS DE INFILTRACIÓN
ASSASSIN'S CREED
PS3
• LOCALIZACIÓN DE TODOS LOS TESOROS OCULTOS
UNCHARTED
EL TESORO DE DRAKE
PS3
LOS SIMPSON
• LA AVENTURA PASO A PASO
• MAPAS DE LAS LOCALIZACIONES
• EXTRAS Y RECOMPENSAS
• TODAS LAS MISIONES
• LOCALIZACIÓN DE LOS OBJETOS SECRETOS
SILENT HILL
ORIGINS
PS2 Y PSP
PSP
GUÍAS COMPLETAS Y SOLUCIONES PARA PS2, PSP Y PS3



04

Los Simpson: El Videojuego

La familia más gamberra de la tele protagoniza una aventura tan irreverente como la serie. Si quieres descubrir todos los secretos de Springfield (antes de morirte de risa) nosotros te ayudamos a conseguirlo.







104 Uncharted: El Tesoro de Drake

Acción, aventura y también algunos puzzles. Eso sí, como somos conscientes de que el juego no es demasiado largo, y no queremos chafaros la diversión, nos vamos a conformar con contaros dónde encontrar los secretos ocultos.

116 Silent Hill Origins

Si pensáis que con una consola no se puede pasar miedo y con una portátil menos aún, es que no habéis probado *Origins*. Pone los pelos de punta. Tanto, que puede que sin nuestra ayuda no seáis capaces de salir de las laberínticas calles del pueblo maldito...

120 Assassin´s Creed

Es la revelación de la temporada, la aventura que estábamos deseando jugar en PS3. Y tiene su miga, no creáis. Tanta, que hemos decidido contaros cómo, dónde y por qué debéis eliminar a los malos de los tiempos de las Cruzadas. Aunque, ¿será todo lo que parece?

PARA

LA AVENTURA **PASO A PASO** PARA QUE PUEDAS SALVAR SPRINGFIELD

Los Simpson El Videojuego

La pintoresca familia Simpson regresa de nuevo a las consolas, pero esta vez con dos ambiciosos objetivos: salvar a su querida Springfield de las más dispares adversidades y descubrir el verdadero sentido de sus propias vidas. Aquí te contamos cómo alcanzarlos.

12

Género: **AVENTURA**
Editor: **EA GAMES**
Precio: **49,95 €**
Idioma: **CASTELLANO**
Jugadores: **DE 1 A 2**

CONTROLES COMUNES

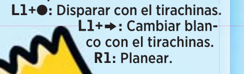
←: Mover personaje/Trepar.
→: Mirar alrededor.
Cruceta: Cambiar de personaje.
✖: Saltar.
✖ x2: Doble salto.
■: Golpear.
✖ + ■: Patada con salto.
■ x2 + ✖: Supercombo.
●: Superataque.
▲: Accionar palanca o botón.
R3: Centrar cámara.
Select: Ver lista de cosas por hacer.
Start: Pausa.

ESPECIALES HOMER SIMPSON
✖: Elevarse.
■: Embestida/Gumilazo.
✖ + ■: Homerbolazo.
●: Granadas Gumi.
▲: Inspirar helio.
R1: Modo Homerbola.
R2: Modo Gumi.

ESPECIALES MARGE SIMPSON
●: Reclutar.
▲: Reanimar/Usar a Maggie.
L1+●: Señalar objetivo/Atraer multitud a un lugar.

ESPECIALES LISA SIMPSON
●: Rayo sagrado.
R1: Agarrar objetos con mano sagrada.

ESPECIALES BART SIMPSON
←: Desplazarse por la tirolina.
▲: Lanzar gancho.
L1: Apuntar con el tirachinas.
L1+●: Disparar con el tirachinas.
L1+→: Cambiar blanco con el tirachinas.
R1: Planear.



» 5 BREVES CONSEJOS


1


2


3

4



Recoge poder

Muchos enemigos soltarán al morir una brillante esfera azulada que quedará flotando en el aire 1. Recógela siempre que puedas, ya que te permitirá incrementar levemente tu barra de poder.

Emplea los superataques

Una vez que tu barra de poder esté medianamente llena, podrás realizar devastadores superataques. **Lo mejor es que los uses contra grupos de enemigos numerosos o al estar rodeado**, ya que su onda expansiva es amplia. Mantén pulsado ● para concentrar el poder mientras esquivas a tus adversarios y suelta el botón de golpe para atizarles 2.

Explota los ataques lejanos de Bart

El tirachinas de Bart es un arma práctica, ya que además de ser contundente **te permite atacar sin arriesgarte en exceso**. Empléalo para alcanzar a enemigos alejados o para complementar los ataques del personaje que no controles 3.

Destroza los generadores de enemigos

En varios escenarios existen generadores (ascensores, cabinas, furgonetas, etc.) por los salen constantemente nuevos enemigos. **Encárgate de destrozarlos en cuanto los veas,** siempre antes de pegarte con los adversarios que ya estén en liza 4.

Calcula bien los saltos

Las plataformas abundan en la aventura, lo que te obligará a pensarte bien cada brinco que realices si no quieres caer al vacío. **Asegura tus saltos colocándote siempre en el extremo de la plataforma** desde la que te proyectas **y utiliza habitualmente el doble salto** para garantizar un aterrizaje exacto.

» 01: EL PAÍS DEL CHOCOLATE


•PERSONAJE: HOMER SIMPSON
•TIEMPO RÉCORD: 5 MINUTOS


1


2


3


4

Objetivo 1

Sigue al conejo blanco por el pueblo: Comienza saltando con ✖ sobre las plataformas hasta cruzar enteramente el río de chocolate 1. Alcanzado el saliente del fondo, realiza un doble salto y descubrirás el primer cliché del juego.

CLICHÉ DOBLE SALTO: Tras superar las primeras plataformas, pulsa ✖ rápidamente un par de veces en el saliente del fondo. Así conseguirás subir al piso superior al tiempo que desvelas el cliché 2.

Después atraviesa el puente y golpea con ■ al conejo de chocolate que te ataque 3. Acto seguido, destroza los carritos y avanza mientras eliminas a más conejos y **recuperas energías devorando dulces**. Un poco más adelante, destroza las fuentes de Marge para que dejen de salir conejos 4 y después acaba con los que queden.

Objetivo 2

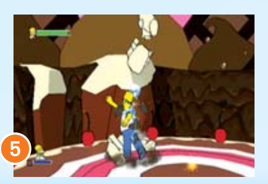
Súbete a la tarta y cómete al conejo blanco: Tras revelar el segundo cliché, salta hasta la galleta móvil de la derecha, luego a la de la izquierda, y desde allí a la gran tarta 5.

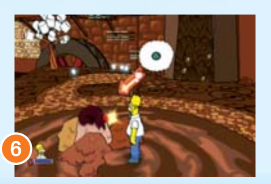
CLICHÉ INTERRUPTORES Y PALANCAS: **Pulsa ▲ junto al interruptor rojo que verás asomar entre las rocas de chocolate, justo frente a la gran tarta** 6.

Después comienza a ascender por la tarta mientras te deshaces de más conejos y brincas en las plataformas blancas. Tras subir las dos escalerillas superiores, dale un par de guantazos al conejo blanco para acabar con él.

Objetivo 3

Usa la Homerbola para derrotar a los conejitos de chocolate: Una vez que caigas al interior de la tarta, **usa el Homerbolazo y las Embestidas** para acabar con los conejos.


5


6

02: BARTMAN BEGINS

•PERSONAJES: BART Y HOMER SIMPSON
•TIEMPO RÉCORD: 10 MINUTOS


1



2


3



4


5



Objetivo 1

Busca la forma de cruzar el abismo con Bart: Tras revelar el cliché en la casa de los Simpson y empezar el episodio, avanza por el subterráneo hasta poder cruzar de un salto la grieta.

CLICHÉ PUERTAS: Sube al 2º piso de la casa de los Simpson, entra en el dormitorio de Marge y Homer y acércate a la puerta cerrada de la esquina.

Luego usa el tirachinas para romper la madera del fondo y sube por el andamio. Una vez en la sala de las estatuas, coloca a Homer en la plataforma brillante de la derecha 1. Al hacerlo, unos salientes surgirán de las columnas y podrás subir por ellos con Bart 2. Después pulsa R1 y **planea hasta la plataforma central** que brilla 3.

Objetivo 2

Encuentra la entrada secreta del museo: Una vez que se despliegue el puente, cruza al otro lado con los dos. Tras descubrir otro tópico, trepa por la pared del fondo a la derecha con Bart.

CLICHÉ COLOCACIÓN DE COLECCIONABLES: Entra y sal con Homer de la estancia secreta de la sala de las estatuas hasta desvelar el cliché 4.

Salta sobre las columnas rotas y, tras revelar otro cliché, mueve la **palanca** para hacer bajar una escalerilla.

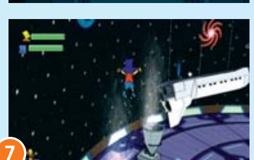
CLICHÉ PLATAFORMAS DE PRESIÓN: Tras trepar por la pared del fondo de la sala de las estatuas, salta sobre las columnas rotas hasta alcanzar el dintel de la puerta donde están las dos plataformas de presión 5.

Sube por la escalerilla con Homer y coloca a cada personaje sobre una plataforma de presión.

Objetivo 3

Deja caer los huesos de dinosaurio sobre Dolph; Ya dentro del museo, usa las patadas en salto y los golpes para eliminar a los vigilantes. Luego sube por la escalerilla hasta el esqueleto del dinosaurio, sitúa a Homer sobre su cabeza para que haga contrapeso y corre con Bart hacia la cola alzada. Salta y planea para alcanzar la terraza del fondo. Dirígete a la sala contigua y verás a Dolph tras la cristalera del final. Baja al piso, acciona la **palanca** y acaba después con algunos vigilantes. Despejada la zona, abre la capa sobre el volcán e **impúlsate con el vapor** hasta poder saltar sobre el pterodáctilo de la derecha. Después **avanza por la tirolina**, sube a la última palmera y recoge la **munición**. Hecho esto, pulsa L1 para apuntar con el tirachinas y **dispara a la diana verde** para que los huesos caigan sobre Dolph. Después sal por la puerta del fondo.


6


7

8

Objetivo 4

Asusta a Kearney por el diorama: Tras eliminar a más vigilantes, sube con Homer a la plataforma "Zap the past" para **activar las dianas del diorama** y después usa a Bart para disparar sobre ellas con el tirachinas 6. En cuanto Kearney huya, sigue por el pasillo y haz lo mismo en los siguientes dioramas para que Kearney siga corriendo. En el segundo diorama, dispara primero a la diana central para que se despliegue el puente y Kearney siga avanzando.

Objetivo 5

Derrota a Kearney: Una vez que Kearney salga al pasillo, golpéale con Homer y Bart hasta dejarlo fuera de combate.

Objetivo 6

Asusta a Jimbo para alejarlo del OVNI: Llegado al planetario, reduce a más guardias y sube con Bart por el muro de la izquierda. Después **pulsa con Homer el interruptor rojo** de abajo y planea con Bart sobre las chimeneas de vapor hasta alcanzar la nave colgante 7. Desde su extremo final, salta al mástil de acero y después avanza por los dos siguientes planetas hasta llegar a una plataforma donde puedes pulsar un **interruptor**. Sube con Homer por la escalerilla y úsalo como contrapeso para la siguiente rampa, desde la cual podrás saltar con Bart hasta el anillo de la Tierra. Luego asciende por los discos móviles hasta alcanzar el ovni y hacer que Jimbo baje.

Objetivo 7

Derrota a Jimbo: De vuelta a suelo firme, golpea a Jimbo con Homer y Bart hasta dejarle sin sentido 8.

03: VUELTA AL MUNDO EN 80 MORDISCOS

•PERSONAJES: BART Y HOMER SIMPSON
•TIEMPO RÉCORD: 10 MINUTOS

Objetivo 1

Usa la Homerbola para entrar en Australia: Tras recibir otro cliché sube por la rampa, pulsa R1 para transformarte en bola y **realiza una Embestida** para saltar al escenario de Australia 1.

CLICHÉ DESAFIO CONTRARRELOJ: Este cliché lo descubrirás automáticamente

Objetivo 2

Busca y destruye el supertaco: Entra en el escenario de Méjico y **rompe el cartel del supertaco** usándola Embestida 2.

Objetivo 3

Lleva a Bart a lo alto de la Torre Eiffel: En Alemania, cruza el escenario hasta llegar al de Francia y sube con Bart por la escalerilla de los barriles del fondo. Salta por las sombrillas y despliega tu capa para impulsarte hasta la terraza de arriba 3. Desde allí, **desplázate por la tirolina hasta llegar a la Torre Eiffel** y pulsa el **interruptor** para subir hasta lo más alto de ésta.

Objetivo 4

Alcanza la palanca para abrir la puerta de Escocia: Una vez en la cima de la torre, planea hasta **caer sobre la plataforma de la bandera de Escocia** 4 y luego mueve la **palanca**.

Objetivo 5

Busca la forma de abrir la puerta a Italia: Dentro del escenario de Escocia, **tira los menhires con la Embestida** de Homer y camina sobre ellos hasta **saltar sobre la gaita. Aplástala con un par de Homerbolazos** y usa el aire de los sopladores para volar con Bart hasta el muro de separación de escenarios donde está la **palanca**.

Objetivo 6

Machaca la superalbóndiga: Llegado al escenario de Italia, **ve con Homer hasta la pizza gigante** e impúlsate en la paleta para empujar la albóndiga con la ayuda de una nueva Embestida brutal 5.

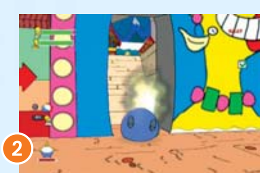
Objetivo 7

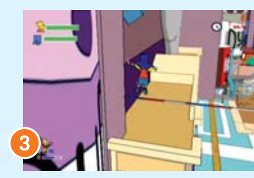
Lleva a Homer a América: Sube por el espagueti y la siguiente escalerilla, corre por la terraza y baja al puente colgante. Después trepa con Bart por la enredadera del puente 6 y **salta desde arriba sobre la palanca** para abrir la puerta a América. Luego entra con Homer.

Objetivo 8

Destruye la Estatua de la Libertad y machaca la superhamburguesa: Baja el pedestal de la moneda de un Homerbolazo y después golpea la Estatua de la Libertad con una Embestida cuando las rejas desciendan 7. Repite la acción tres veces, golpeando siempre las grietas de la parte frontal de la estatua. **Cuando ésta suelte la hamburguesa, machácala de otro Homerbolazo** 8.


1

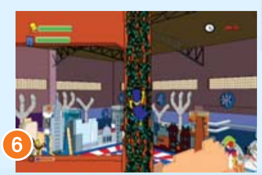

2


3



4


5

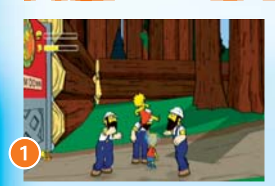

6

7


8

» 04: LISA, AMIGA DE LOS ÁRBOLES

•PERSONAJES: BART Y LISA SIMPSON
•TIEMPO RÉCORD: 10 MINUTOS


1


2


3


4


5


6

7


8

Objetivo 1

Entra en la operación de tala Tía Natura: Elimina a los primeros trabajadores de la fábrica para que las primeras puertas se abran 1. Una vez dentro, **destroza la cabina metálica** del fondo para que no salgan más operarios y destruye a los restantes. Despejada la zona, sube con Lisa al **puesto de meditación** y apila los troncos del inferior de la pantalla hasta colocarlos de forma escalonada 2. Después sube por ellos y activa la **palanca** de arriba para que se abran las puertas.

Objetivo 2

Desmantela la máquina maderera: **Destroza otra cabina** y golpea a más operarios. Después sube al puesto de meditación y **destapa la máquina que expulsa vapor** 3. Usa ese mismo vapor para volar con Bart hasta la rampa metálica y después arroja el **muelle** para que Lisa pueda subir también. Para cruzar entre los siguientes dos cilindros dentados, coloca a cada personaje sobre uno de los cuadrados y detendrás el mecanismo.

Objetivo 3

Mientras caminas por la cinta, dispara con el tirachinas para eliminar a los leñadores que te atacan 4 y avanza hasta descubrir otro **cliché**.

CLICHÉ DISCOS GIGANTES CON DIENTES DE SIERRA: **Tras eliminar a los operarios que te disparan con tirachinas, sigue avanzando por el canal de acero y descubrirás el cliché al llegar a los discos gigantes**.

Después esquiva con Bart el primer disco dentado y sube por la escalerilla hasta la plataforma. Desde allí, **dispara con el tirachinas al interruptor** de la máquina que dirige los discos. Monta después en la cinta de arriba, esquiva los primeros cilindros dentados y mueve la **palanca** del fondo para que tu segundo personaje pueda pasar sin riesgos. Haz lo mismo en el siguiente tramo de la cinta.

Objetivo 4

Busca una vía al río: Baja de un salto al piso y sube con Lisa por los discos clavados a los árboles hasta el **puesto de meditación**. Desde allí, **arranca uno de los tramos de cinta** cercanos al río y úsalo como puente para poder atravesar el mismo 5.

Objetivo 5

Abre las compuertas: Sigue avanzando hasta poder atizar a otro grupo de trabajadores y **destrozar otra cabina**. Luego sube junto a la estatua de Buda y **destroza la caseta del final de la cinta con los barriles tóxicos**. Pasa al otro lado impulsándote en el muelle y cruza el río con Bart usando la tirolina 6. Acaba allí con más leñadores y abre después las compuertas utilizando la **palanca**.

Objetivo 6

Reconfigura los conductos de la fábrica: Cruza el río con Lisa saltando por los troncos y las bestias, sube luego al **puesto de meditación** de la izquierda **y reconfigura las tuberías** para que todas emanen el vapor hacia arriba 7. Aprovecha este vapor para volar con Bart desde el conducto del suelo hasta el balcón superior.

Objetivo 7

Salva a Lenny y a Carl: Por último, mueve rápidamente con Bart la **palanca** que verás abajo y sube saltando con Lisa hasta la otra estatua de Buda. Después **usa la gran mano para salvar a Lenny y a Carl** 8.

» 05: LA MULTITUD MANDA

•PERSONAJES: MARGE Y LISA SIMPSON
•TIEMPO RÉCORD: 15 MINUTOS

Objetivo 1

Destruye 3 carteles de Grand Theft Rasca: Tras descubrir el primer **cliché**, pulsa ● mientras **apuntas a Flanders** con el megáfono de Marge y lo reclutarás para tu causa 1.

CLICHÉ BARRERA INVISIBLE: **Nada más comenzar el capítulo, acércate a la barricada de coches policiales del fondo y salta para revelar un nuevo tópico**.

Después **aprieta L1 para señalar como objetivo el primer cartel** de Grand Theft Rasca, pulsa otra vez ● y verás cómo Flanders lo destruye. Repite el mismo procedimiento para **captar a Apu y a la Señorita Krabappel** y destrozar los dos siguientes carteles que verás más adelante.

Objetivo 2

Abre un camino para multitud: Salta con Lisa desde los neumáticos al **puesto de meditación** y **aparta los coches** que cierran el paso al callejón de al lado y a la calle paralela 2.

Objetivo 3

Destruye 2 carteles de Grand Theft Rasca: Tras acabar con unos cuantos policías y fans de Rasca y Pica, guía a tus vecinos para que destrocen los dos carteles del fondo 3.

Objetivo 4

Construye un puente: Sube por la escalerilla cercana al segundo punto de meditación y **utilizas los restos de los carteles para fabricar un puente** que te permita cruzar sobre la carretera de la izquierda.

Objetivo 5

Encuentra y destruye 2 vallas publicitarias: Llegado al otro lado, guía a todos tus vecinos para que destrocen el muro agrietado y entra después en el aparcamiento. Tras descubrir otro **cliché**, **recluta a Smithers** (6) y salta desde el neumático con Lisa al puesto de meditación de la planta superior.

CLICHÉ GRIETAS: **Ve al sótano del aparcamiento y anima a tus vecinos para que destrocen el muro agrietado que allí encontrarás.**

Aparta mentalmente los coches apilados abajo y guía con Marge a los vecinos para que destruyan la valla publicitaria de arriba. Avanza para **captar al Abuelo Simpson** y después haz **que Maggie entre en el conducto de ventilación y pulse el interruptor** 4. Destroza la valla que estaba electrificada.

Objetivo 6

Destruye 3 carteles de Grand Theft Rasca: Sigue adelante mientras eliminas a más enemigos y después **usa el megáfono de Marge para agrupar a los vecinos en el montacargas**. Luego hazlos descender con Lisa desde el puesto de meditación desencajando el cilindro del cabestrante 5. Mientras sigues peleando, **destruye los tres grandes carteles del solar.**

Objetivo 7

Lleva a la multitud a la plaza de la ciudad: Sube con Lisa al **puesto de meditación** y mueve los tres grupos de escombros para déjalos caer sobre los moldes junto a la valla de madera. Después **ordena con Marge a la multitud que construyan una plataforma** con los escombros 6. Llegado al otro extremo de la valla, **usa a Marge para captar a Moe** y hacer que los vecinos construyan un andamio con la mesa de la esquina (11). Después sube con Lisa hasta el Buda y **mueve las cajas negras** para tapar con ellas las dos bocas de incendios (12). Rompe el muro de la prisión, **recluta a Snake** y sigue por la puerta para llegar a la plaza principal.

Objetivo 8

Destruye la estatua de Grand Theft Rasca: Mientras aniquilas a más antidisturbios, **capta a Skinner** y haz que los vecinos rompan los furgones policiales y la estatua de Rasca y Pica 7.

Objetivo 9

Haz salir al alcalde Quimby: Por último, sube con Marge a lo alto de la parte derrumbada del ayuntamiento e **introduce a Maggie por el conducto de ventilación**. Avanza con la pequeña esquivando los chorros de vapor y **haz girar las tres ruedas** que encuentres 8.


1


2

3


4


5


6


7


8

06: ENTRAR EN TRAMPIX

•PERSONAJE: BART Y LISA SIMPSON
•TIEMPO RÉCORD: 15 MINUTOS





1



2



3



4



5

Objetivo 1

Sigue al simio: Tras descubrir un cliché, sal por la puerta trasera del jardín.

CLICHÉ IA ESTAMPÁNDOSE CONTRA LAS PAREDES
Intenta traspasar saltando la valla del jardín de los Simpson hasta que aparezca el cliché.

Tras el vídeo, recoge con Bart el **pergamino** del suelo para desbloquear el gancho y avanza por las plataformas hasta llegar a una **palanca** (1). Tras moverla para conseguir que los hermanos vuelvan a reunirse, **colócate con ellos sobre los pulsadores rojos** y destaparás una tubería grande por la que entrar.

Objetivo 2

Activa el conducto de salida: Ya en la primera cadena de montaje, agarra las **municiones** de la derecha. Después **lanza el gancho para alcanzar la palanca del fondo** y muévela para detener la fabricación de cajas. Avanza un poco por la cinta transportadora, **inutiliza el ascensor** de la izquierda y acaba con los primeros karatekas y jugadores de fútbol americano (2). Activa luego la **palanca** que verás sobre las cajas y avanza unos metros para eliminar a más enemigos y averiar otro ascensor. Despejada la zona, lanza el gancho a la terraza de enfrente y mueve otra **palanca** para activar una plataforma móvil. Úsala con Lisa para cruzar al otro lado. Después ve con ella al **puesto de meditación** y coloca las ruedas dentadas de tal forma que hagan girar la rueda final. **Avanza con Bart por la tirolina** y deslízate hasta el cilindro que sube y baja. Utilízalo para alcanzar de un salto la tubería grande del hueco superior.

Objetivo 3

Localiza el conducto de salida: Ya en la parte media de la galería circular, deslízate por el saliente de la pared para alcanzar la plataforma de enfrente, mueve otra **manivela** y coloca a los dos hermanos en los pulsadores rojos. Baja luego por la tubería. Dentro de la nueva cadena de montaje, **avanza por la cinta transportadora** hasta toparte con más enemigos. Inutiliza el ascensor con ▲ (3) y acaba con ellos. Después **sube con Lisa al puesto de meditación y coloca la pasarela sobre los bidones de sangre**. Cruza al otro lado para atizar a más enemigos y **sube por el mástil de hierro** del extremo del balcón. Trepa por la vara del fondo, recoge más **munición** y elimina a más enemigos. Luego mueve la **palanca** para despejar la cinta transportadora y sigue adelante mientras te deshaces de más adversarios. Tras despejar otro tramo más de la cinta, toma el conducto de salida.

Objetivo 4

Ve al siguiente conducto de teletransporte: Alcanzada la parte superior de la galería circular, salta el saliente superior con el trampolín y **dispara con el tirachinas al pajarraco** junto a la diana. Abre la tubería del fondo pisando sobre los pulsadores.

Objetivo 5

Cruza el cieno de marketing: En la siguiente cadena de montaje, avanza hasta poder **agarrarte a las barras coloreadas** y salta en el trampolín hasta el piso superior.

CLICHÉ LOS ROJOS VAN MAS RAPIDO: Acaba a golpes con el karateka de rojo de la pasarela de la tercera cadena de montaje para conseguir este tópico. Baja por la escalerilla y podrás descubrir otro cliché más.

CLICHÉ CAMAS ELASTICAS:
Acércate de un salto hasta las tres primeras camas elásticas alineadas de la tercera cadena de montaje.

Después acaba con los karatekas de la planta inferior, sube con Bart por las camas elásticas y elimina también a los enemigos de la planta superiores (en ambos casos, **no olvides desconectar en primer lugar el ascensor**). Después avanza por la cinta transportadora evitando ser aplastado por los enormes martillos que hay allí (4) y **mueve la palanca que verás al fondo** para activar el pequeño montacargas de al lado.

Objetivo 6

Atrapa al simio terco: En el extremo opuesto de la nave, sube con Lisa hasta el puesto de meditación y **coloca la primera tubería gris sobre los conductos rosa y naranja; luego la segunda sobre el naranja y el amarillo; y por último, la tercera tubería semicircular sobre el amarillo y el verde.** Hecho esto, vuelve a Bart y cuélgate del gancho para entrar por el conducto rosa de al lado. Tras caer por él, saldrás al balcón del fondo y podrás bajar por el conducto por el que ha huido el simio con Frink.

Objetivo 7

Derrota al simio terco con los nuevos poderes de Buda de Lisa: Llegado ya al último escenario del capítulo, utiliza el trampolín para desplazarte en la tirolina hasta el balcón de enfrente. Elimina allí a un par de futbolistas y mueve la **palanca** para que Lisa pueda acercarse al Buda. **Con su fuerza mental, saca el tapón del cieno** para que un conducto emerja frente a ti. Entra por él para salir a la terraza circular de enfrente. Una vez allí, **deja a Bart combatiendo contra los enemigos y corre con Lisa al puesto de meditación** más cercano. Usando sus poderes, golpea al simio pulsando el botón ● justo cuando éste se encuentre debajo de la gran mano (5). Tras el primer tortazo, **sube usando los trampolines a los otros dos puestos de meditación y utiliza la misma estrategia para golpear al mono**. Así lo derrotarás.

07: DÍA D DELFÍN

•PERSONAJE: BART Y LISA SIMPSON
•TIEMPO RÉCORD: 10 MINUTOS

Objetivo 1

Rebasa el cobertizo para barcas: Coge las **municiones** del lado derecho del embarcadero y acaba con el primer grupo de delfines usando el tirachinas de Bart (1). Cuando las puertas se abran, avanza un poco y **dispara a la diana verde** para que caiga una plataforma. Después salta por las plataformas hasta llegar al otro lado.

Objetivo 2

Cruza el puerto infestado de delfines: Ve con Lisa al **puesto de meditación** y alza las plataformas verdes para colocarlas junto a la barcaza (2). Después, tras descubrir otro **tópico**, sube por las plataformas y la barca hasta alcanzar un **interruptor** de apertura.

CLICHÉ AGUA INFRANQUEABLE: Cuando subas por las plataformas y las barcas de camino al interruptor rojo, déjate caer al agua y revelarás este cliché.

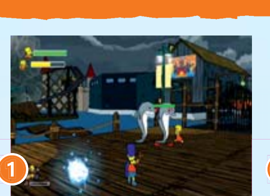
Entra en la verbena y avanza mientras te deshaces de más delfines hasta **llegar a la atracción del pulpo gigante**. Coge allí más **municiones** y elimina a todos los delfines que aparezcan en la zona (3).

Objetivo 3

Encuentra la forma de entra en el acuario: Sigue avanzando por el muelle y atraviesa saltando las plataformas y el barco (sube a su techo con un doble salto) hasta poder **entrar por el conducto abierto** (4).

Objetivo 4

Derrota al rey Snorky: Una vez que estés dentro del acuario, **comienza a abrirte paso eliminando a los delfines** que te ataquen (5). Sube a continuación con Lisa al primer **puesto de meditación** y **coloca las medusas rosas** en los soportes metálicos vacíos de la pared derecha. Después salta con ella hasta la **segunda estatua budista**, agarra con la mano gigante la **anguila eléctrica** de la primera piscina y déjala caer a la piscina sobre la cual aguarda Snorky (6). Toma luego el control de Bart y **dispara a la diana** que verás bajo el trono del rey delfín. Si atinas bien, caerá y se electrocutará.



1



2





4



5

6

» 08: SHADOW OF THE COLOSSAL ROSCUS

•PERSONAJES: BART Y HOMER SIMPSON
•TIEMPO RÉCORD: 10 MINUTOS


1


2


3


4


5

Objetivo 1

Abre la escotilla de Lard Lad e inutiliza su cableado: Mientras te deshaces de todos los Mini-Krusties que aparecerán en la zona, **dispara con el tirachinas de Bart a la escotilla inferior** trasera del muñeco gigante hasta que finalmente consigas que se abra ①. Después **acércate de un salto al mecanismo de Lard Lad y destroza los cables** ②. Al hacerlo, revelarás al mismo tiempo un nuevo cliché

CLICHÉ DEBILIDAD OBVIA:
Tras abrir la escotilla de Lard Lad, salta hacia sus cables internos y rómpelos.

Objetivo 2

Abre la segunda escotilla de Lard Lad e inutiliza su cableado: Acércate sigilosamente de nuevo a la espalda del muñeco, mejor desde un lugar alto, y **abre la escotilla intermedia utilizando otra china**. Para subir luego hasta ella, la mejor opción es situarte en lo alto de un edificio con Bart y **planear o saltar hacia la escotilla** ③. También **puedes inflar a Homer con el Helio de las botellas y pulsar ✖ para ascender hasta los cables**, pero es mucho más complicado y es más fácil haciéndolo con Bart. En ambos casos, **destroza después rápidamente el cableado.**

Objetivo 3

Abre la tercera escotilla de Lard Lad e inutiliza su cableado: **Apunta ahora a la escotilla que verás en la nuca** de Lard Lad ④ y asciende hasta ella de cualquiera de las dos formas anteriores. Luego **destruye el mecanismo** ⑤ y el engendro caerá fulminado.

» 09: LADRONES DE CUERPOS DE PALURDOS

•PERSONAJES: BART Y HOMER
•TIEMPO RÉCORD: 5 MINUTOS


1

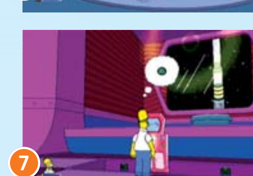

2


3


4

5

6


7

Objetivo 1

Ve hasta el rayo tractor: Comienza repeliendo a los alienígenas con los puños de Homer y el tirachinas de Bart ①. Un poco más adelante, **hincha a Homer en las barras fluorescentes** y elévalo para alcanzar el otro lado del camión "Krusty Burger" ②. Haz que Bart le acompañe **trepando por las rejas del camión**. Sigue exterminando alienígenas y cruza el siguiente barranco que encontrarás usando **la Embestida con Homer**. Después mueve la **palanca** cercana para que emane vapor y Bart pueda volar hasta allí ③.

CLICHÉ PODER TEMPORAL:
Hazte con el escudo amarillo que verás en la parte abierta del camión rojo.

Tras revelar otro cliché, **infla a Homer** para volar hacia el trozo de acera aislada de la izquierda. Gira otra **palanca** para que Bart pueda seguirle y acaba con los extraterrestres que veas. Después **coloca a padre e hijo sobre las plataformas de presión** para abrir las puertas ④.

Objetivo 2

Rescata a Cletus: Una vez dentro del platillo, acércate a la **palanca** y muévela para liberar a Cletus ⑤.

Objetivo 3

Desactiva los portales aliens: Comienza **moviendo con Bart todas las palancas** de la estancia y así proveerás a Homer de decenas de **hamburguesas**. Hecho esto, pasa a controlar a Homer y **realiza Embestidas contra los dispositivos rojos**, los portales, hasta conseguir destrozarlos todos ⑥.

Objetivo 4

Apaga el rayo tractor: Mientras te deshaces de los aliens restantes, **acércate al panel rosado** que ha emergido frente al escudo invisible **y actívalo** para poner fin a la invasión ⑦.

 10: CAJÓN DE OPORTUNIDADES

•PERSONAJES: BART Y HOMER
•TIEMPO RÉCORD: 2 MINUTOS

Objetivo 1

Clausura la incineradora de cartuchos: Revela el cliché del capítulo.

CLICHÉ ABISMO MORTAL:
Nada más comenzar, avanza unos pasos en línea recta y déjate caer al vacío para ver este nuevo tópico.

Lanza el gancho de Bart a la pasarela de la derecha ① y después mueve la **palanca** para que Homer pueda seguirle. **Rompe luego con la Embestida la puerta agrietada** ② y baja por la rampa. Ve por la izquierda y **dispara a la diana roja** para desplegar otro puente. Hecho esto, avanza unos metros y usa el gancho con Bart para **subir a la plataforma de la carretilla elevadora**. Para llegar hasta allí con Homer, sube por la rampa en curva y usa la Embestida ③. Acto seguido, **usa el gancho y la Embestida para llevar a padre e hijo a la plataforma del fondo**. Impúlsate en los trampolines para llegar a una rampa superior ④. Recórrela hasta que se corte y usa el gancho y la Embestida para llevar a tus personajes hasta la terraza de enfrente. Una vez allí, **sitúalos sobre los pulsadores** para abrir la puerta ⑤ y mueve la **palanca** del fondo para poder cerrar la incineradora ⑥.


1


2


3


4


5

6



» 11: NEVERQUEST

•PERSONAJE: HOMER Y MARGE SIMPSON
•TIEMPO RÉCORD: 30 MINUTOS


1


2


3


4


5


6


7


8


9


10

Objetivo 1

Detén al dragón antes de que queme tres edificios: Después de descubrir los dos clichés del motor del juego y otro más en la casa de los Simpson:

CLICHÉ TARJETA LLAVE: **Sube por las escaleras de la gran sala del motor del juego y acércate a la puerta dorada.**

CLICHÉ TUTORIALES SENCILLITOS: **Completa el tutorial arrojando el rayo sagrado de Buda a los jugadores de fútbol americano.**

CLICHÉ PORTAL INTERDIMENSIONAL: **Sal del centro de juego y vuelve a entrar pulsando ▲ junto al ordenador del salón de la casa de los Simpson.**

Comienza cebando a Homer con las lechugas y la comida que encuentres en las ventanas de las casas ❶. Hecho esto, hínchale con R1 y **realiza una Embestida contra el dragón volador** en cuanto cruce uno de los puentes ❷ o lo tengas a tiro. Tendrás que repetir esta táctica hasta vaciar su barra de vida. Mientras, **usa a Marge para reclutar con el megáfono a los pequeños lugareños** y haz que reconstruyan las casas que el dragón vaya incendiando.

Objetivo 2

Busca el camino a través de los baños de vapor: En el palacio, **usa a Homer para acabar a mamporros con los fantasmas,** así como con las pirámides de huesos de las que salen ❸. Paralelamente, **haz que Marge ordene a los hobbits acabar con los arqueros y liberar de los baúles a los niños presos**. Cuando hayas despejado el vestíbulo, **coloca a Homer en la plataforma de piedra** a la izquierda de la puerta del fondo y a Marge en la de la derecha. Usa a Marge para que mande colocarse a un par de niños junto a ella ❹ y Homer pueda ascender. Arriba, acaba con el arquero, **hincha a Homer y asciende hasta poder golpear desde abajo el gran pivote de madera de la flecha**. Sigue por la puerta recién abierta.

Objetivo 3

Recoge las llaves para abrir las puertas doradas: Ya con la vista en perspectiva cenital, acaba con los orcos y sus madrigueras ❺ **y abre otro baúl de hobbits presos.** Después recoge la **llave dorada** en la parte superior de laberinto. Sigue avanzando mientras te deshaces de más enemigos, comenzando siempre **destruyendo los generadores por donde surgen**. Tras **recoger un par de llaves más**, sigue por las puertas del fondo.

Objetivo 4

Cruza el abismo: Tras revelar otro nuevo **cliché**:

CLICHÉ CAJA DE MUNICION: **Justo antes del abismo, abre el sepulcro de la derecha para recibir varias gumicalorías.**

Baja las escaleras y acaba con fantasmas y orcos con los Gumilazos de Homer. Tras **liberar a más hobbits**, ordénales con Marge **que hagan caer la columna** de la izquierda. Después usa la botella de la derecha para volar con Homer hasta la terraza opuesta, elimina a más fantasmas y **haz caer después la columna con una Embestida** para que tus compañeros puedan pasar ❻.

Objetivo 5

Abre la puerta del dragón y entra en la guarida: **Ordena a los hobbits que construyan una trampolín** con los troncos y alambres ❼. Después sube con Marge e **introduce a Maggie bajo el ojo izquierdo del dragón.** Dentro de la gruta, ve hacia la derecha y **pulsa el botón rojo** evitando la llamarada de fuego ❽. Así abrirás una puerta en la boca del dragón.

Objetivo 6

Mata al dragón: Ya en la guarida, comienza exterminando a los orcos y **destrozando los generadores**. Si necesitas gumicalorías, **haz que los hobbits abran las grutas selladas** de los laterales ❾. Después ve con Homer hasta la **plataforma de piedra móvil** y, una vez en lo alto, **dispara gumibolazos contra el dragón** para disminuir su barra de vida ❿.

CLICHÉ LAVA: **Dentro de la guarida, deja que Homer caiga a la lava al intentar saltar a la piedra que sube y baja.**

Baja para coger más **gumicalorías** cuando las necesites y sigue atizándole al dragón hasta acabar con él.

» 12: GRAND THEFT RASCA

•PERSONAJE: LISA Y MARGE SIMPSON
•TIEMPO RÉCORD: 25 MINUTOS

Objetivo 1

Limpia 7 edificios: Utiliza a Marge y su megáfono para **captar a los perros** del primer escenario y después ordénales que redecoren los diferentes edificios ❶. **Si quieres puedes liberar más perros** rompiendo a golpes los transportines blancos y luego hacer que se unan a tu causa.
Mientras limpias la zona, no olvides **destrozar las furgonetas granates por las que salen los gatos** y así evitarás que te incordien demasiado mientras avanzas.

CLICHÉ GENERADORES DE ENEMIGOS: **Destroza la primera furgoneta granate que verás en el lado izquierdo, junto al edificio rosa, pasada la barricada de coches policía.**

Objetivo 2

Destruye los cables de soporte de la autopista colgante: Ve con Marge hasta el **montacargas** del fondo y ordena a unos cuantos perros que suban contigo. Después **acerca a Lisa a la segunda estatua** de Buda y coloca un cilindro en un cabestrante para **que el montacargas ascienda un piso**. Después ordena a los perros que destruyan los cables ❷.

Objetivo 3

Limpia los siguientes 9 edificios: Tras revelar el segundo cliché.

CLICHÉ CARRETERA A NINGÚN SITIO: **Tras bajar del montacargas, ve hacia la izquierda y acércate al extremo final de la carretera cortada.**

Avanza hasta la siguiente calle y **elimina a los macarras mientras destrozas sus furgonetas**. Utiliza a los perros para **renovar todos los edificios**. Para reformar el que se encuentra partido por la mitad, usa primero los poderes mentales de Lisa para unirlo ❸. Para el edificio marrón, un estudio de hip-hop, ve primero a su parte trasera y salta con Marge hasta la azotea. Luego **introduce a Maggie por la trampilla** y haz que ésta gatee hasta poder **cambiar la música ambiental**.

Objetivo 4

Construye un puente para conectar las islas: **Repara el embarcadero** que hay junto al estudio de música y **arroja al mar con ayuda de los perros la valla publicitaria** de al lado ❹. Después usa con Lisa la estatua del Buda y **coloca el tramo aislado del puente** que separa las dos calles que has pasado junto al tramo roto del nuevo puente a reconstruir. Para colocarlo bien, **tendrás que rotar la pieza moviendo la cámara con el stick derecho**. Por último, pon la valla tirada junto al embarcadero y cruza a la otra isla.

Objetivo 5

Limpia la tienda y los dos camiones: Ya en la segunda isla, acaba con más gatos y furgonetas para después **remodelar el edificio y los camiones** con ayuda de los perros.

Objetivo 6

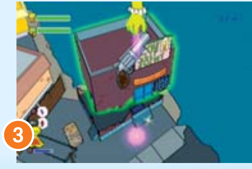
Protege los camiones de helado: Acércate con Lisa hasta el puesto de meditación y **utiliza el rayo de Buda para detener a todas las gatas** que intenten acercarse a los camiones ❺. Si se acercan en un grupo de tres, **arrójales los barriles explosivos**.

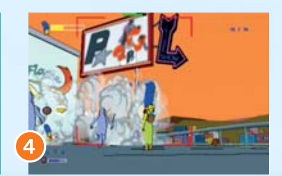
Objetivo 7

Destruye el escenario de Poochie: Corre con Marge hacia el escenario sobre el que canta el rapero y **ordena a los perros que lo destruyan**.


1


2


3


4


5

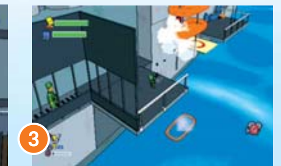


» 13: MEDAL OF HOMER

•PERSONAJES: BART Y HOMER SIMPSON
•TIEMPO RÉCORD: 20 MINUTOS











Objetivo 1

Reúnete con el abuelo Simpson y el soldado Burns: Tras revelar el **tópico**, baja la colina para reunirte con tus compañeros (1).

CLICHÉ CAJA DE MADERA: Nada más comenzar la misión, rompe de un puñetazo la caja de madera de la izquierda y descubrirás este cliché.

Objetivo 2

Recoge todas las banderas de rendición: Ayudándote del **mapa** que ahora posees, **recoge las veinte banderas blancas** que cuelgan de las casas del pueblo (2). Para poder descolgarlas todas, **tendrás que utilizar en cada caso las habilidades de Bart y Homer** (Embestidas, Planeo, Gancho, etc.).

Objetivo 3

Alcanza al soldado Burns: Cuélgate con Bart del primer gancho y planea para alcanzar la **palanca** del fondo. Gírala para que Homer pueda montar en la barca y después **explota la primera puerta**. Más adelante, usa el tirachinas de Bart para **arrojar los botes al mar** (3) y pasa con Homer por las barras y el trampolín hasta poder **colocar otra carga al fondo** (4). Hecho esto, lleva a Bart también hasta allí y **aprovecha el chorro de vapor** para elevarte hasta la cubierta del portaaviones. Una vez arriba, baja la escalerilla para que Homer pueda subir y elimina a los primeros marineros que te ataquen (5). Tras descubrir otro **cliché**, **explota otra carga** junto al cañón antiaéreo y corre hacia el avión estrellado.







CLICHÉ BARRIL EXPLOSIVO: Alcanzada la cubierta del portaaviones, destroza a puñetazos uno de los barriles rojo que verás frente a ti.

Desde el ala izquierda del avión, **sube a la terraza** para golpear a más marineros y **poner otra carga** (6). Aprovecha el chorro de vapor para volar con Bart a la terraza inferior de enfrente y **tira el trampolín naranja** para que Homer pueda seguir. Vuelve con Bart a la fuga de vapor y **planea esta vez hasta el balcón superior**. Trepa por la malla negra de la izquierda y **avanza hasta poder arrojarle a Homer otro trampolín naranja**. Tras subir, coloca otro par de **cargas** en el lado derecho de la terraza y vuela con Bart hasta otro balcón superior (7). **Bájale la escalerilla a Homer** y luego **vuela el siguiente cañón antiaéreo**. Aprovecha la fuga de vapor y la botella de helio para llevar a tus personajes a la pasarela superior. Luego sigue avanzando mientras repeles a más marineros y **pones más cargas de C4**. Cuando llegues a las chimeneas de la cubierta más alta, **usa el humo para impulsar a Bart** hasta el balconcillo circular donde hay una **palanca**. Hazla girar y luego **hincha a Homer en el helio** para que pueda volar hasta el balconcillo superior perpendicular a su posición. Desde allí, **vuelve a inflarle y lánzate en Embestida** hacia el balcón de enfrente donde te está esperando el cobarde de Burns (8).

» 14: JUEGO GRAN SUPERDIVERSIÓN

•PERSONAJES: BART Y HOMER SIMPSON
•TIEMPO RÉCORD: 20 MINUTOS

Objetivo 1

Alcanza el pueblo: **Sube la cuesta mientras alimentas con sushi a Homer** y cruza después el río saltando de roca en roca (1).

Objetivo 2

Encuentra y coloca los tres farolillos para liberar a Mr. Sparkle: Alcanzado el pueblo, combate a los luchadores de sumo que te salgan al paso (2). Después **acerca a Lisa al puesto de meditación y comienza colocando el farolillo** que tienes enfrente sobre uno de los pedestales que rodean la estatua central. Después **sube al Buda del lado izquierdo, levanta la casa de al lado para descubrir otro farol** (3) y colócalo en su lugar. Por último, ve al **tercer puesto de meditación, levanta una de las casas que tienes detrás y pon el farolillo** en el pedestal que queda.

Objetivo 3

Encuentra el Pozo de Fuego: Ya dentro de la cueva, **usa la Embestida para romper las rocas** y sube por las plataformas que aparecerán debajo de ellas. Una vez arriba, **usa el Gumilazo de Homer para partir el árbol de la derecha** (4). Después **sube con Lisa hasta el puesto de meditación y coloca los trozos de árbol sobre la lava** para construir un puente (5). Llegado al otro lado, **sigue a Jimbo** hasta el interior del pozo.

CLICHÉ FUERZAS ELEMENTALES ENEMIGAS: Nada más cruzar las puertas que llevan al segundo escenario, este nuevo cliché será revelado.

Objetivo 4

Captura el Brillomon de Jimbo: Este combate **lo resolverá automáticamente el juego**, así que limítate a observar la rotunda victoria de Lisa y Homer.

Objetivo 5

Encuentra el Pozo de Hielo: Mientras te deshaces de más sumotoris, **golpea con un Homerbolazo la estructura de hielo** que verás frente a ti para partirla por la mitad. Sube hasta la rampa pegada al Buda y **lanza una Embestida** para hacer caer la gran estalactita del techo . Hecho esto, **sube con Lisa hasta el puesto de meditación** y **coloca los dos trozos desprendidos en los agujeros** que verás bajo la terraza de enfrente (6). Sube hasta allí para entrar en el pozo.

Objetivo 6

Captura el Brillomon de Ralph: De nuevo, **otro combate estilo Pokémon** en que podrás ver cómo Lisa y Homer salen triunfantes nuevamente (7).

Objetivo 7

Impide que los luchadores de sumo apaguen el dirigible: Tras descubrir un **tópico** más, **usa las Embestidas y los Gumilazos** de Homer para reprimir las sucesivas oleadas de sumotoris que atacarán la nave.

CLICHÉ BARCO VOLADOR: Lo verás en cuanto aparezcas en la cubierta del dirigible.

En cuanto apaguen uno de los motores, **corre hacia allí con Lisa para tirar de la palanca** y volver a encenderlo (8). Terminado el combate, entra a continuación por el pozo.

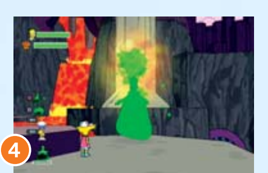
Objetivo 8

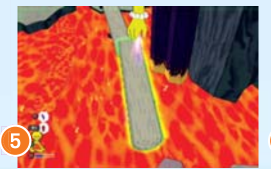
Captura el Brillomon de Sherri y Terri: Un último combate para finalizar este nivel en el que también **te limitarás a ser mero espectador**.

















15: 5 PERSONAJES EN BUSCA DE AUTOR

•PERSONAJE: HOMER Y BART SIMPSON
•TIEMPO RÉCORD: 20 MINUTOS



1



2



3



4



5

Objetivo 1

Encuentra la puerta principal de la mansión: Salta con Homer a lo alto de las columnas de la derecha para recoger **gumicalorías**. Después transfórmate con R2 y **empréndela a gumilazos contra los abogados** hasta acabar con todos 1. Ve al jardín del fondo y elimina a varios enemigos mientras esquivas sus proyectiles (en las piñatas hay **municiones**). Después sube con Bart a la primera columna y planea hasta la **palanca**. Abrirás el acceso a otra piscina. Tras acabar con más abogados, lanza el gancho dos veces para volar sobre la piscina y **mueve la palanca para electrocutar a los tiburones**. Después cruza con Homer saltando sobre los escualos 2 y tira con una Embestida la columna de la derecha. Cruza hasta el otro lado, zurra a más picapleitos y tira otra columna para seguir avanzando hasta la puerta.

Objetivo 2

Llama al timbre de la puerta principal: Después de escuchar la melodía de Los Simpson y ver cómo iluminan las baldosas musicales, **písalas en el orden correcto para hacer sonar de nuevo la musiquilla** 3. Para pisar dos veces sobre la misma baldosa, da un pequeño salto.

Objetivo 3

Busca la oficina de Matt Groening: Una vez dentro de la mansión, acaba con la primera oleada de abogados que salgan a tu encuentro y sube por las escaleras. Ya en el pasillo trampa, **sube con Bart a los lápices centrales** cuando el resto se replieguen y luego salta para agarrarte al tapiz de la pared. Desde allí, aguarda a que los lápices vuelvan a retraerse y corre hacia el final del pasillo. Allí **pisa la placa roja** para que la trampa se desactive. Una vez dentro del **salón de los personajes encapsulados**, elimina a más abogados y ve al **espejo** de la mesa para que la trampa de las estanterías se active 4. Tras descubrir otro **tópico**, salta con Bart por las estanterías móviles mientras esquivas los lapiceros que salen de la pared.

CLICHÉ PUZZLE CON TIEMPO: **Tras activar la trampa del espejo, acércate a las estanterías y revelarás este cliché.**



6



7

8

En la terraza superior, deshazte de otro grupo de abogados y activa otro **espejo** 5.
Tira de un Homerbolazo la columna situada a la derecha de la entrada y sube por ella hasta poder mover una **palanca**. Luego avanza por los salientes móviles mientras evitas los martillazos y **gira otra palanca en el balcón** del fondo. Sube las escaleras y activa otro **espejo**. **Salta con Bart a la primera lámpara** y después vuela hasta el saliente de la izquierda. Acto seguido, **deslízate por el tapiz de la pared y activa un cuarto espejo** 6. Salta ahora con Homer para llevarlo al saliente de la derecha e hínchalo con las botellas. Vuela hasta la cornisa donde está Bart y vuelve a inflarlo para **lanzarte en Embestida a por el siguiente espejo**. Actívalo para abrir la puerta del fondo y ve a ella.

Objetivo 4

Derrota a Matt Groening: Tras desvelar otro **cliché**, usa los Gumilazos de Homer para **derrotar a todos los robots Bender** de la estancia 7 y el tirachinas de Bart para **hacer lo mismo con los Dr. Zoid** que aparecerán en los balcones.

CLICHÉ GENIO MALVADO: **Activa todos los espejos hasta abrir la puerta de la oficina de Matt Groening y entra.**

Cuando Groening se coloque en lo alto del arco central de la sala, **usa la Embestida de Homer sobre la montaña de monedas de oro** y saldrás disparado hacia arriba 8. De esta forma harás caer a Groening y, tras la secuencia de vídeo final, habrás acabado con él.

16: FIN DE LA PARTIDA

•PERSONAJE: HOMER, BART Y LISA SIMPSON
•TIEMPO RÉCORD: 15 MINUTOS

Objetivo 1

Derrota a William Shakespeare: **Alterna los ataques** del tirachinas de Bart con los puñetazos y las Embestidas de Homer 1. Si esquivas las calaveras, no tardarás en hacer que el escritor hinque la rodilla.

Objetivo 2

Cruza las nubes: Una vez dentro del enorme jardín, recoge el **escudo** en el tejado de la casa de la izquierda. Después baja y deshazte de los alienígenas y leñadores 2. Tras revelar los **dos últimos clichés**, ve a la zona de cabañas de la izquierda y aniquila a todos los leñadores.

CLICHÉ ENEMIGOS RECICLADOS: **Elimina al primer grupo de enemigos del jardín de las nubes.**

CLICHÉ RECOGER TODOS LOS CLICHÉS: **Si has coleccionado todos los clichés anteriores del juego, tras descubrir el anterior tópico revelarás también este cliché final.**

Usa el tirachinas contra los que van armados. Ve después a la zona de las cabañas de la derecha y **sube con Lisa al puesto de meditación**. Desde allí, **arranca los "green" de golf** del suelo **y colócalos sobre las tres nubes huecas con forma de anillo**.
Avanza con tus dos personajes hasta el **siguiente puesto de meditación** y usa ahora los poderes de Lisa para **colocar uno de los anteriores "green" sobre la nube vacía** que hay al lado. Deja allí a Lisa y **asciende con** Bart por las nubes hasta poder planear desde lo alto hacia la **palanca** que brilla abajo.

Objetivo 3

Abre las puertas laterales: Mueve la **palanca** y abrirás todas la puertas laterales del recinto. Luego salta con Lisa por las nubes hasta llegar hasta ahí.

Objetivo 4

Busca el camino a través de los baños de vapor: Sube las escaleras con Bart y **usa el gancho para poder colgarte de la nube** y pasar al otro lado del muro. Mueve luego la **palanca** para abrir las puertas y elimina a los delfines que te ataquen 3. Después **sube con Lisa al puesto de meditación y coloca la roca incandescente en la piscina central**. Sube a ella con Bart e impúlsate en el vapor hacia el tejado de la derecha. Después **déjate caer al jardín de al lado y mueve otra palanca** para abrir las rejas. Entra con Lisa.

Objetivo 5

Construye una cafetería: Ve con Lisa a la estatua de Buda y **utiliza su mano sagrada para montar una cafetería con las piezas desperdigadas** por el suelo 4. Toma como base la plancha marrón y ensambla los muros estrechos en los laterales. Luego coloca las piezas más largas como fachada, contrafachada y techo.

Objetivo 6

Derrota a Benjamín Franklin: Busca una buena posición de disparo con Bart y **descarga a continuación una larga ráfaga de tirachinazos contra Franklin** hasta que consigas vencerle. No te costará demasiado.

Objetivo 7

Entra en el apartamento de Dios: Ve por las rejas que se abren tras derrotar a Franklin.

Objetivo 8

Gana una batalla de baile Dance Dance Revelation con Dios: **Tienes mover el stick o la cruz direccional en la dirección requerida** para eliminar a los diversos enemigos que se acercan por el tablero. Si ves que uno pisa en la dirección "Izquierda" de la franja verde, pulsa Izquierda en el mando y lo fulminarás 5. **Acaba con las cuatro oleadas de enemigos** antes de perder los seis cuadrados de vida de los que dispones y terminarás la aventura.



1

2



3



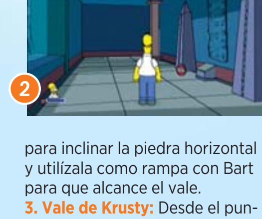
4

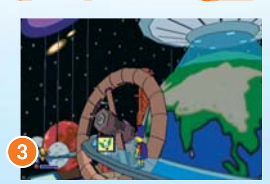


5

LISTA DE COLECCIONABLES


1


2


3


4


5

Hay 172 ítems coleccionables. Se dividen en Chapas de Duff (Homer), Vales de ahorro (Marge), Vales de Krusty (Bart) y Vales de Stacy Malibú (Lisa).

01. El País del Chocolate

1. Chapa de Duff: En la primera plaza, sobre un tejado del lado derecho. Impúlsate en la plataforma blanca.
2. Chapa de Duff: Junto a la primera fuente de Marge, en un balcón al que llegar saltando desde otra almohadilla blanca.
3. Chapa de Duff: Junto a la gran tarta, sube por los escalones de la pared del fondo y la verás al final de un puente.
4. Chapa de Duff: En el lado opuesto del anterior escenario, en lo alto de varios peldaños.
5. Chapa de Duff: En la gran tarta, en el montículo central (1).

02: Bartman Begins

1. Chapa de Duff: En la sala de las estatuas, al pie de la primera estatua de la izquierda.
2. Vale de Krusty: En la sala de las estatuas, en lo alto de la pared escalable del lado izquierdo.
3. Chapa de Duff: Pasado el puente de la sala de las estatuas, abre la puerta secreta de la izquierda subiéndote a la plataforma. Está en un habitáculo.
4. Vale de Krusty: En la sala de las estatuas, sobre una columna rota junto a la pared escalable.
5. Chapa de Duff: En la sala del esqueleto, en el pasillo junto a las escaleras de la entrada (2).
6. Vale de Krusty: En la sala de los dinos, al pie de un árbol.
7. Chapa de Duff: En el mostrador del vestíbulo previo al planetario.
8. Vale de Krusty: En el planetario, en lo alto de la pared de piedra que escalas.
9. Chapa de Duff: Sobre la nave colgante del planetario. Salta con Homer sobre ella desde lo alto del mástil de acero.
10. Vale de Krusty: En el planetario, sobre el anillo que rodea la réplica de la esfera terrestre (3).

03: La Vuelta al Mundo en 80 Mordiscos

1. Chapa de Duff: En el inicio de la rampa del primer escenario del desafío contrarreloj.
2. Vale de Krusty: En Australia. Usa a Homer como contrapeso para inclinar la piedra horizontal y utilízala como rampa con Bart para que alcance el vale.
3. Vale de Krusty: Desde el punto anterior, avanza por el muro hasta saltar sobre tres sombrillas. Está en el muro opuesto.
4. Vale de Krusty: En Méjico. Aprovecha el aire del abanico gigante para impulsarte con Bart al tejadillo. Ve por la tirolina y el saliente hasta el vale.
5. Chapa de Duff: En Méjico. Tira el burro gigante con la Embestida de Homer y salta por las sombrillas hasta coger el escudo protector. Entra en la zona alambrada y cógela (4).
6. Chapa de Duff: En Alemania, en lo alto del edificio del cuco. Sube por la barra de colores.
7. Chapa de Duff: A la derecha de la rampa que lleva a Francia.
8. Chapa de Duff: En Escocia, en un habitáculo.
9. Vale de Krusty: Sube por el palo blanquiazul en Escocia y salta para agarrarte a la enredadera. Recórrela esquivando el fuego de los quemadores, brinca al saliente y verás el ítem en uno de los edificios de Alemania.
10. Vale de Krusty: En lo alto del escenario de Italia. Sube por la escalerilla junto a las columnas de arriba y avanza a saltos.
11. Vale de Krusty: En el puente colgante, planea a la terraza junto a los depósitos de cerveza (5).

04: Lisa, Amiga de los Árboles

1. Vale Stacy Malibú: En el primer escenario, bajo el tronco de la derecha que tendrás que levantar mentalmente con Lisa.
2. Vale de Krusty: En el primer escenario, usa la telequinesia de Lisa para quitar la piedra de la grúa. Sube por ella con Bart y recógelo en la rama del árbol.
3. Vale Stacy Malibú: En el escenario de los discos gigantes, junto a la estructura que sostiene la rampa metálica (6).
4. Vale de Krusty: Escenario de los discos gigantes. Tras parar el mecanismo, cógelo en el brazo mecánico de la sierra principal.
5. Vale de Krusty: Alcanzado el tercer puesto de meditación, clava en el árbol el disco de sierra y salta desde allí a la rama donde se encuentra el vale.
6. Vale Stacy Malibú: Pasado el primer río, impúlsate en el muelle que verás junto a un saliente y podrás hacerte con otro vale.
7. Vale de Krusty: Antes del 2º río, bajo un barril tóxico.
8. Vale de Krusty: Ve al islote del 2º río saltando de tronco en tronco y recoge el vale.
9. Vale Stacy Malibú: Abre las compuertas y avanza por el río hasta el saliente de la derecha.
10. Vale de Krusty: Tras reconfigurar los conductos, vuela hasta la parte superior de la primera máquina de vapor.

05: La Multitud Manda

1. Vale Stacy Malibú: En el edificio de la 1ª estatua de Buda, al final de la cornisa estrecha.
2. Vale Stacy Malibú: Desde el 2º puesto de meditación, coge la escalera verde y ponla en horizontal debajo del vale que flota.
3. Vale de ahorro: En el conducto de ventilación, enfrente del interruptor a pulsar (7).
4. Vale de ahorro: En el sótano del aparcamiento, tras el muro agrietado que puedes romper.
5. Vale Stacy Malibú: Junto a la planta superior del parking, en el edificio verde.
6. Vale Stacy Malibú: En el solar. Cuélgate de la cornisa junto al montacargas y salta al saliente.
7. Vale de ahorro: En el solar. Usa la mente de Lisa para colocar los salientes bajo las ventanas junto a las que se encuentra el vale y cógelo con Marge (8).
8. Vale de ahorro: Tapa las dos bocas de incendios y cógelo de la boca cerca del parking.
9. Vale Stacy Malibú: En la plaza, sobre un furgón policial.
10. Vale de ahorro: En el conducto de ventilación del ayuntamiento, junto a la 1ª rueda.

06: Entrar en Trampix

1. Vale Stacy Malibú: En la 1ª cadena de montaje. Tras cruzar con Lisa en la plataforma móvil, atraviesa saltando los tubos mientras evitas el vapor.
2. Vale de Krusty: 1ª cadena de montaje. Ve por la tirolina y lo verás en el saliente del fondo.
3. Vale de Krusty: 2ª cadena de montaje. Sube por el mástil de la 1ª cinta y mira arriba.
4. Vale Stacy Malibú: 2ª cadena de montaje. Tras destrozar el segundo ascensor, sube a la plataforma e impúlsate en el trampolín (9).
5. Vale de Krusty: En la parte superior de la estancia circular. Salta en el trampolín y coge el vale del saliente.
6. Vale Stacy Malibú: En la 3ª cadena de montaje, salta sobre las 5 primeras plataformas rosas hasta llegar al saliente.
7. Vale Stacy Malibú: 3ª cadena de montaje. En la plataforma posterior al primer trampolín.
8. Vale de Krusty: Lanza el gancho desde la pasarela del karateka rojo para llegar al saliente.
9. Vale de Krusty: Sube por las camas elásticas de la 3ª cadena de montaje; junto a un ascensor.
10. Vale Stacy Malibú: Junto a la 1ª estatua de Buda del último escenario.
11. Vale Stacy Malibú: En la terraza circular del último escenario, rompiendo las cajas de la esquina superior derecha.
12. Vale de Krusty: En la terraza circular del último escenario, rompiendo las cajas de la esquina inferior izquierda.

07: Día D Delfín

1. Vale de Krusty: En un lateral del primer cobertizo, al que sólo puedes llegar colgándote del gancho de su parte trasera.
2. Vale Stacy Malibú: En el primer puesto de meditación, coloca la 2ª plataforma entre la barcaza y el tiovivo para cogerlo.
3. Vale de Krusty: Junto a uno de los puestos de la verbena a la que accedes abriendo la verja.
4. Vale Stacy Malibú: Antes del pulpo mecánico, a la derecha de la salida del pasillo cubierto.
5. Vale Stacy Malibú: Al caer al acuario, gírate con Lisa y lo verás.
6. Vale de Krusty: En una roca alta a la derecha del rey Snorky. Llega subiendo las escalerillas y trepando por la malla.
7. Vale de Krusty: En una roca a la izquierda del rey Snorky. Llega allí usando la fuga de vapor y la malla de cuerdas (10).
8. Vale Stacy Malibú: En lo alto de la ballena colgante. Pon las medusas rosas sobre los salientes de la pared derecha, sube a la parte rocosa y salta rebotando en las medusas hasta la ballena.

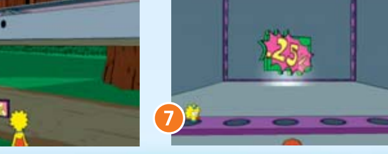
08: Shadow of the Colossal Roscus

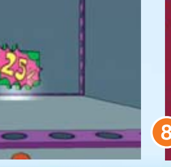
1. Vale de Krusty: En el primer solar, dentro del tubo más alto de los tres apilados.
2. Chapa de Duff: Detrás de la hamburguesería de Krusty.
3. Vale de Krusty: En la fachada de la "Grease Recycling Plant".
4. Vale de Krusty: En la parte trasera del edificio verde pegado a la "Grease Recycling Plant".
5. Vale de Krusty: Sobre la puerta del Hotel Ritz. Sube a la azotea con la salida de vapor del muro lateral y luego déjate caer.
6. Vale de Krusty: En el muelle, frente al edificio de EA Sports
7. Chapa de Duff: En el muelle, frente al edificio de EA Sports. Salta desde la terraza de la nave más cercana (11).
8. Chapa de Duff: En lo alto del pez giratorio de "The Frying Dutchman". Usa el helio.
9. Vale de Krusty: En la fachada del edificio naranja junto a "The Frying Dutchman". Lanza el gancho al reloj de pared.
10. Chapa de Duff: En la azotea de "The Home Of The Colossal Donuts".
11. Chapa de Duff: Detrás de "The Home Of The Colossal Donuts", en un callejón junto a la pared rosada.
12. Chapa de Duff: En lo alto del andamio frente al edificio de la valla de los Mini-Krusties. Hínchate de helio para llegar.
13. Chapa de Duff: En la puerta de "Krustylu Studios", junto al socavón.
14. Chapa de Duff: En lo alto del edificio verde entre "The Frying Dutchman" y la casa en ruinas.
15. Vale de Krusty: En la zona de obras, en lo alto de un andamio; sube usando el vapor de la caseta cercana.
16. Chapa de Duff: En el interior del cilindro hueco sostenido por una de las grúas. Hínchate de helio en las botellas de abajo.
17. Vale de Krusty: En un lateral del edificio marrón de la valla de los Mini-Krusties. Trepa por el muro desconchado.

09: Ladrones de Cuerpos de Palurdos

1. Vale de Krusty: Junto al punto de inicio, sobre un camión marrón de la izquierda.
2. Vale de Krusty: Trepa por las rejas del camión de "Krusty Burgers" y planea hacia el trozo de acera aislado con el vale.
3. Chapa de Duff: Dentro del camión "Krusty Burger".


6

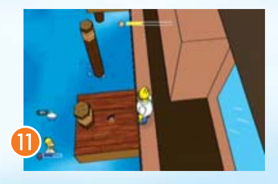

7




8


9


10


11


12


13



14


15

4. Chapa de Duff: En lo alto del siguiente camión. Hínchate para subir allí (12).
5. Chapa de Duff: Pasado el 2º barranco, en una cornisa que alcanzar con el muelle o saltando.
6. Vale de Krusty: Tras superar el último barranco, activa la palanca para provocar una fuga de vapor. Aprovéchala para volar con Bart hasta la plataforma aislada, realizando un salto extra cuando empieces a descender.
7. Chapa de Duff: En el suelo del 2º escenario del platillo.

10: Cajón de Oportunidades

1. Vale de Krusty: Antes de bajar la primera rampa, lanza el gancho para alcanzar la pasarela de arriba.
2. Chapa de Duff: Tras bajar la 1ª rampa, rompe las cajas de la derecha.
3. Vale de Krusty: Tras disparar a la diana y desplegar otro puente, toma el camino de la derecha y verás el vale.
4. Vale de Krusty: En la plataforma de la carretilla, rompiendo las cajas de la derecha (13).
5. Chapa de Duff: Encima de la plataforma de la carretilla. Infla a Homer y elévalo hasta ver la chapa en un balconcillo superior.
6. Chapa de Duff: En la plataforma posterior a la de la carretilla. Llega allí con la Embestida.
7. Vale de Krusty: En la plataforma posterior a la de la carretilla.

11: Neverquest

1. Vale de ahorro: Al comenzar, gírate para cruzar el puente y corre hacia el carro de heno cercano al puente de la izquierda.
2. Chapa de Duff: Sobre un banco del bar "Health & Mana".
3. Vale de ahorro: Dentro del palacio encantado, ordena a los niños que monten un trampolín con los troncos y úsalo para coger el vale del saliente superior.
4. Vale de ahorro: Dentro del palacio encantado, en el muro agrietado del lateral izquierdo. Ordena a los hobbits que lo derriben y recoge el vale.
5. Chapa de Duff: En lo alto del fondo del vestíbulo del palacio. Al subir con Homer, ínflalo y vuela a la terraza de enfrente.
6. Chapa de Duff: Al inicio del laberinto en perspectiva. Rompe con una Embestida el muro a la izquierda de la llave y mira al final del pasillo paralelo.
7. Vale de ahorro: En el laberinto en perspectiva, dentro de un baúl junto a la 2ª llave dorada.

8. Chapa de Duff: Antes del abismo, flotando en lo alto de la pared derecha.
9. Chapa de Duff: Junto a los ojos del dragón.
10. Vale de ahorro: Dentro del dragón, tomando con Maggie el camino de la izquierda (14).
11. Vale de ahorro: En la izquierda de la guarida, junto a la gruta sellada.
12. Chapa de Duff: En la izquierda de la guarida, sobre una piedra flotante.

12: Grand Theft Rasca

1. Vale Stacy Malibú: En el garaje de la izquierda del inicio.
2. Vale Stacy Malibú: Nada más comenzar, ve a la parte trasera de la casa detrás de ti y sube por el mástil para coger el vale.
3. Vale de ahorro: Que los perros rompan el muro agrietado de la zona de obras y búscalo (15).
4. Vale de ahorro: Pon los dos cilindros en los cabestrantes del montacargas y mira en el 2º piso.
5. Vale Stacy Malibú: Al comienzo del 2º escenario, en el andamio. Usa el doble salto.
6. Vale Stacy Malibú: En el 2º escenario, a la izquierda del embarcadero que debes reparar.
7. Vale Stacy Malibú: En el 2º escenario, un poco más a la izquierda del anterior ítem. Salta sobre unas rocas para cogerlo.
8. Vale de ahorro: En el 2º escenario, en la parte trasera del último edificio de la izquierda.
9. Vale Stacy Malibú: En el 2º escenario, en la calle de la izquierda. Trepa y salta por la estructura trasera de la valla publicitaria hasta alcanzar el vale.
10. Vale de ahorro. En el 2º escenario, en el estudio de hip-hop. Cógelo con Maggie.
11. Vale Stacy Malibú. En el 2º escenario, al final de la calle de la izquierda. Quita el coche de la plancha superior del elevador y pon a Lisa en la plancha inferior. Pulsa con Marge el interruptor rojo y coge arriba con Lisa el vale en la azotea del edificio.
12. Vale de ahorro. Sube a Marge a la azotea anterior y asciende por la escalerilla para coger el vale sobre el puente.
13. Vale Stacy Malibú: Junto a la orilla de la 2ª isla, sobre la tubería derecha que entra en el mar.

13: Medal of Homer

1. Vale de Krusty: En la plataforma aislada cercana al punto de inicio. Allí salta por las vacas que flotan en el agua.

2. Vale de Krusty: Tras el tejado agrietado de una de las casas de la plaza de la fuente. Rómpelo con la Embestida de Homer y cógelo con Bart.
3. Chapa de Duff: En un lateral del Castillo Duffenstein. Usa la Embestida para llegar allí.
4. Vale de Krusty: En la parte alta del castillo. Usa el gancho y la trepa por las enredaderas.
5. Chapa de Duff: Dentro del Castillo Duffenstein, tras un muro falso de color naranja.
6. Vale de Krusty: Dentro del Castillo Duffenstein, tras un muro falso de color naranja (16).
7. Vale de Krusty: En un balcón con bandera cercano al punto de inicio. Sube por el mástil.
8. Vale de Krusty: Al este del punto de comienzo, tras unos barriles en el balcón inferior de una casa con dos balcones.
9. Vale de Krusty: Junto a la plaza de la fuente, en el tejado de la casa de la que parte la tirolina.
10. Chapa de Duff: Al suroeste del Castillo, en un balcón al que saltar desde un toldo.
11. Vale de Krusty: En el portaaviones. Tras volar el primer cañón antiaéreo, vuela con Bart sobre el vapor y cógelo.
12. Chapa de Duff: A la derecha nada más subir al portaaviones, sobre una pila de cajas.
13. Vale de Krusty: En la parte izquierda de la terraza D-2 del portaaviones, bajando del balcón donde pones la 4ª carga.
14. Chapa de Duff: Junto a una antena móvil sobre la cubierta D-5 del portaaviones. Asciende inflándote con el helio.
15. Chapa de Duff: En el balconcillo circular con palanca del tramo final, en unos barriles explosivos. Vuela allí con Homer desde el mástil de enfrente y cógela.
16. Vale de Krusty: Impúlsate en el humo de las chimeneas de la cubierta D-7 y vuelva a la izquierda hasta un balconcillo abierto. A un lado verás el vale.

14: Juego Gran Superdiversión

1. Vale de Stacy Malibú: Nada más cruzar el primer río, trepa por el mástil de la derecha.
2. Chapa de Duff: Flotando entre dos casas en la parte derecha del pueblo. Usa la Embestida para cogerlo.
3. Chapa de Duff: Flotando a la izquierda del primer Buda. Usa la Embestida para subir la cuesta y cogerlo.

4. Vale de Stacy Malibú: Levanta con el 2º Buda una de las casas a tu izquierda y lo verás.
5. Vale de Stacy Malibú: Levanta con el tercer Buda una de las casas de detrás (17).
6. Chapa de Duff: En la entrada de la cueva de lava, junto a las grandes rocas de la izquierda.
7. Vale de Stacy Malibú: En la entrada de la cueva, subiendo por la plataforma móvil derecha.
8. Vale de Stacy Malibú: Desde el primer Buda de la cueva de lava, sigue subiendo por las plataformas móviles hasta el vale.
9. Chapa de Duff: Dentro de la caverna de hielo, usa la Embestida desde la rampa cercana al Buda y alcanzarás la chapa de la plataforma opuesta.
10. Chapa de Duff: En el barco volador, flotando en el extremo izquierdo de la nave.
11. Chapa de Duff: Flotando en el centro del dirigible. Usa la Embestida para alcanzarlo.
12. Vale de Stacy Malibú: En el extremo derecho del dirigible, dejándote caer de un salto a un pequeño saliente.

15: Cinco Personajes en busca de un autor

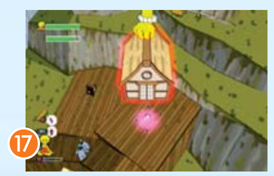
1. Chapa de Duff: En el exterior de la mansión, bajo uno de los coches de los ejecutivos.
2. Vale de Krusty: En el exterior de la mansión, en una columna a la izquierda. Usa la enredadera.
3. Vale de Krusty: En el exterior de la mansión, flotando sobre la fuente del fondo.
4. Chapa de Duff: En la piscina anexa al patio inicial. Usa a Bart para avanzar por las tirolinas y abrir otra puerta al patio. Crúzala con Homer y cógela.
5. Vale de Krusty: En el vestíbulo de la mansión. Trepa por los tapices y recorre las cornisas hasta la tubería naranja (18).
6. Chapa de Duff: En el salón de los personajes encapsulados. Tira la columna de la izquierda y avanza colgado.
7. Vale de Krusty: En el salón de los personajes encapsulados. Detenida la trampa de las estanterías, avanza por estas hasta el balcón del vale.
8. Chapa de Duff: En el salón de los personajes encapsulados. Tras activar el tercer espejo, déjate caer a la cornisa de abajo y coge la chapa.

9. Chapa de Duff: En el despacho de Groening, en un hueco a la izquierda de la escalera.
10. Vale de Krusty: En el despacho de Matt Groening, en una esquina del balcón derecho.

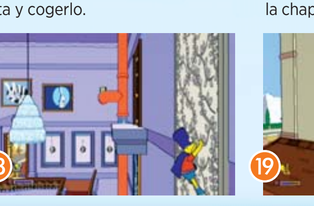
16: Fin de la Partida

1. Vale de Stacy Malibú: En el jardín de las nubes, en la zona recreativa de la 1ª casa de la derecha.
2. Vale de Krusty: En el jardín de las nubes, en la torre de la primera casa de la derecha. Usa el gancho desde el joystick dorado y avanza por el tejado.
3. Vale de Stacy Malibú: En el jardín de las nubes, junto a una de las cabañas de la izquierda.
4. Vale de Krusty: En el jardín de las nubes, sobre la última cabaña del lado izquierdo. Usa el doble salto para subir al tejado.
5. Vale de Stacy Malibú: En el jardín de las nubes, en el extremo del pasillo inferior pegado a las cabañas del lado izquierdo.
6. Vale de Stacy Malibú: En mitad de la zona de nubes, junto a la estatua de Buda.
7. Vale de Krusty: En mitad de la zona de nubes, junto a la estatua de Buda.
8. Vale de Krusty: En el jardín de las nubes, sobre la última cabaña del lado derecho. Usa el doble salto para alcanzar el tejado.
9. Vale de Krusty: Pasadas las nubes, en el campanario de la casa de la izquierda.
10. Vale de Stacy Malibú: Pasadas las nubes, en el tejado de la casa de la izquierda (19).
11. Vale de Stacy Malibú: En el jardín de la cafetería, junto al letrero de "Skybucks Cofee".
12. Vale de Krusty: Junto al jardín de la cafetería. Tras elevarte con el vapor de la piedra, avanza por el tejado de la derecha hasta el balconcillo final.


16


17


18


19





16+

Género: **AVENTURA**
Editor: **SONY**
Precio: **69,95 €**
Idioma: **CASTELLANO**
Jugadores: **1**

CLAVES PARA **ENCONTRAR** TODOS LOS SECRETOS

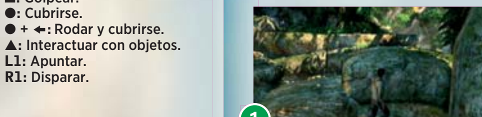
Uncharted: El Tesoro de Drake

A lo largo del juego tendrás que ir recogiendo distintos tesoros para completar una colección de un total de 60 ítems. ¿Difícil? No, no es para tanto... al menos si tienes una guía como ésta, en la que te indicamos en qué nivel y dónde pondrás encontrarlos todos.

CONTROLES BÁSICOS

←: Mover personaje.
→: Mover la cámara.
Cruceta: Cambiar de arma.
✖: Saltar.
■: Golpear.
●: Cubrirse.
● + ←: Rodar y cubrirse.
▲: Interactuar con objetos.
L1: Apuntar.
R1: Disparar.

LOCALIZACIÓN DE LOS TESOROS



1



2

3



4



EN BUSCA DEL DORADO

• **1. PENDIENTES INCAS:** Sigue el curso del río hasta llegar casi a la cascada. En un grupo de piedras al lado izquierdo del río verás algo que brilla. Acércate para recoger el primer tesoro 1.

• **2. MONO DE PLATA CON JOYAS:** Sube al primer pilar de la zona de las ruinas y salta hacia la izquierda. Encontrarás el tesoro al lado del árbol.

• **3. ANILLO DE ORO DECORADO:** Antes de cruzar el precipicio, observa que algo brilla detrás de un pilar en el lado de la izquierda de las ruinas 2.

• **4. LLAMA DE PLATA:** Una vez hayas subido el nivel del agua nada al otro extremo de la sala hacia el grupo de rocas accesible; pégate en el lado derecho de la pared y busca el tesoro en el rincón del fondo.



• **5. COPA DE ORO INCA:** Tras pasar por el puente de madera y llegar a la habitación donde está "el Dorado" inspecciona la sala antes de seguir las huellas de los troncos. Uno de los jarrones se puede romper; dispárale para descubrir detrás el tesoro 3.

• **6. TORTUGA DE PLATA:** Al salir del templo verás 4 pilares de piedra. Sube en el más bajo y desde éste salta a los demás. Encontrarás el tesoro en el último.



UN HALLAZGO SORPRENDENTE

• **7. COLGANTE LAIRONA DE ORO:** Al salir del agua, trepa por las lianas para llegar a la cima del acantilado. Una vez te encarames a la tercera liana, antes de balancearte hacia la izquierda termina de subir por ella para coger el tesoro 4.

• **8. PENDIENTES INCAS DE ORO Y TURQUESA:** Sobre la cubierta del submarino ve a la proa (la parte delantera del barco). Allí verás el tesoro.

AVIÓN SINIESTRADO

• **9. FIGURA INCA DE PLATA:** Avanza detrás de la estatua en la que ha aterrizado Nathan y busca en la parte derecha de las raíces del gran árbol 5.

• **10. PEZ AMULETO DE PLATA:** Tras cruzar la reja de hierro, ve a la parte izquierda de la cascada.

• **11. RANA DE ORO:** Una vez encuentres el camino sobre la cascada, ve al primer tronco en forma de puente. Antes de cruzar, déjate caer sobre una plataforma a la derecha y coge el tesoro.

• **12. ANILLO DE ORO INTRINCADO:** Tras eliminar a todos los piratas y subir a la plataforma, ve a la esquina derecha y mira junto al árbol 6.

• **13. ANILLO DE PLATA CON DISEÑOS:** Cuando cojas el tesoro anterior y cruces la primera parte de las ruinas, sube a la pared del fondo para llegar al tesoro.

• **14. JAGUAR DE ORO:** Tras recoger el anterior tesoro y deshacerte de la siguiente banda de piratas, verás un árbol gigante en la parte derecha de color algo más claro que el resto. Mira detrás de sus raíces 7.

• **15. RECIPIENTE INCA DE PLATA:** Cuando llegues a la zona del árbol de madera en forma de puente, observa en la parte inferior que algo brilla a la derecha del tronco. Es el tesoro.

• **16. PALILLO DE DIENTES DE ORO:** Al salir de la zona del avión estrellado, cruza la puerta de piedra y observa que algo brilla a la derecha, cerca del precipicio.

• **17. RECIPIENTE DE PLATA CON FORMA DE PÁJARO:** Tras eliminar a los piratas de la zona del acantilado, avanza hasta la roca que hay siguiendo el precipicio a la derecha; ten cuidado de no arrimarte demasiado o te caerás al vacío.

• **18. PENDIENTES INCAS DE PLATA:** Nada más salir de la zona de las trampas de madera, avanza a la izquierda y sube una pequeña colina más a la izquierda. En lo alto encontrarás los pendientes 8.



LA FORTALEZA

• **19. EXTRAÑA RELIQUIA:** Tras eliminar al primer grupo de piratas de este capítulo, sube las escaleras de la izquierda y ve otra vez a la izquierda. Desde allí salta sobre el tejado de una casa en ruinas y cógela 9.

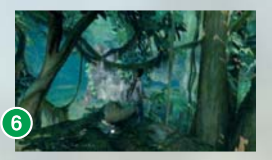
• **20. JAGUAR DE PLATA:** Desde la zona del tesoro anterior, ve por la parte superior de las ruinas hasta un montón de piedras y escombros; trepa por esa zona hasta la almena de la izquierda. En el interior encontrarás el tesoro.

• **21. CUCHARA DE ORO:** Dentro de la fortaleza, una vez que te hayas deshecho de la metralleta, dirígete a la sala de la derecha. Antes de subir las escaleras, examina primero la parte posterior de las cajas apiladas en la esquina izquierda y encontrarás la cuchara de oro 10.

5



6



7

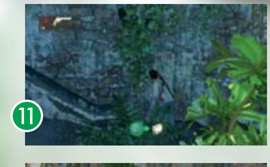
8

9



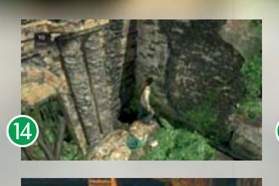
10

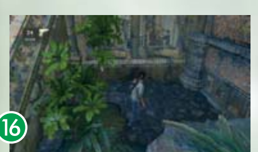


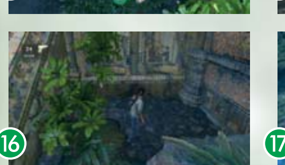


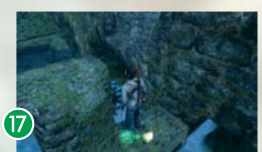






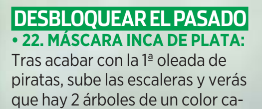


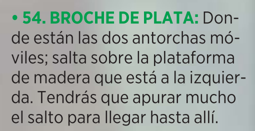












DESBLOQUEAR EL PASADO

• 22. MÁSCARA INCA DE PLATA: Tras acabar con la 1ª oleada de piratas, sube las escaleras y verás que hay 2 árboles de un color casi blanco sobre las rocas. Detrás del 2º gran árbol verás el tesoro.

• 23. MONEDA ESPAÑOLA DE PLATA: Después de la cárcel, ve a la puerta del fondo y sube por una rampa a la izquierda para ver el tesoro en el césped (11).

• 24. COLGANTE TAIRONA DE PLATA: Al utilizar la metralleta para eliminar a los piratas de la parte inferior, baja por unas escaleras rotas al fondo del pasillo. Nada más bajar, gira a la derecha y mira en el rincón (12).

• 25. LLAMA DE ORO: En el exterior, sube el pequeño tramo de escaleras y verás las plataformas que son accesibles. Ve al saliente de la izquierda lleno de vegetación para encontrar en el rincón derecho el tesoro.

CIUDAD SUMERGIDA

• 26. ANILLO DE PLATA DECORADO: Nada más entrar en las ruinas, avanza a la esquina de la derecha; encontrarás el tesoro detrás de un montón de piedras, en la esquina (13).

• 27. RANA DE PLATA: Al bajar de la moto acuática deshazte del grupo de piratas que saldrán y al llegar a la casa del fondo, investiga la pared de la derecha para encontrar el tesoro.

HACIA LA TORRE

• 28. PEZ AMULETO DE ORO: Antes de entrar en el pasillo con fondo azul, verás en la parte izquierda un muro en ruinas en forma de "L". En un rincón del muro verás el tesoro (14).

LA OFICINA DE ADUANAS

• 29. BROCHE DE ORO: Al empezar el capítulo, ve a la esquina de la derecha del piso inferior para coger el objeto que brilla.

• 30. HEBILLA DE CINTURÓN DE PLATA: Tras deshacerte de los primeros enemigos, sube las escaleras de piedra de la parte derecha del escenario y salta a la plataforma de madera (15).

ATRAPADO

• 31. MONEDA DE ORO ESPAÑOLA: Después de ver cómo se iba el barco, sube las escaleras, deshazte de los enemigos y ve por las siguientes escaleras a la derecha. Llegarás a una sala casi sin suelo donde está el tesoro.

• 32. CÁLIZ ESPAÑOL DE PLATA: Tras el vídeo en el que Nathan salva a Elena, baja las escaleras de piedra y ve a la zona de tierra de la izquierda. Verás que hay un pequeño muro de piedra en esa zona. Mira allí (16).

• 33. COATÍ DE COLA ANILLADA DE ORO: Al entrar en la cueva, fuera de la oficina de aduanas, sube las escaleras, elimina a los guardias e investiga las cajas de munición del fondo.

¿SANTUARIO?

• 34. TORTUGA DE ORO: Nada más bajar de la moto acuática, sumérgete en el agua y nada detrás de la noria de madera rota. Verás detrás una especie de pilares de varias alturas que hacen como un muro. En el último pilar bajo, antes del puente de piedra, está el tesoro (17).

• 35. COPA INCA DE PLATA: Tras la escena en la que veremos a un tío empalado, no subas las escaleras de piedra y déjate caer por la zona de la derecha en el agua. Mira debajo de las escaleras, sobre unas rocas.

• 36. CRUZ DE PLATA: Antes de disparar a la pila de barriles de pólvora, observa que algo brilla en una esquina en la zona de la derecha, detrás de un montón de piedras. Ve allí y cógelo.

• 37. PALILLO DE DIENTES DE PLATA: Tras librarte de los piratas de la librería vuelve a la rampa por la que llegaste y trepa a la barandilla de la derecha (18).

• 38. CÁLIZ ESPAÑOL DE ORO: Desde el anterior, ve por el lado izquierdo desde la rampa de bajada; rodea la escalera y sigue en esa dirección, bajo los escombros de la esquina está el tesoro.

• 39. COATÍ DE COLA ANILLADA DE PLATA: Ve a la estructura central desde la rampa de bajado y sigue hacia la esquina de la izquierda. Sigue el pasillo hasta ver que algo brilla debajo de uno de los muros de piedra.

• 40. COPA Y CUBIERTO DE ORO: Tras descubrir el pasadizo secreto, ve a la esquina de la izquierda para coger el tesoro (19).

BAJO TIERRA

• 41. RECIPIENTE INCA DE ORO: Al comenzar, baja el primer tramo de escaleras y ve a la plataforma de la derecha.

• 42. CALAVERA DE ORO: En el interior de la cascada. Al cruzar el abismo, entra debajo de la cascada para coger la calavera.

• 43. CAJA DE RAPÉ DE PLATA: Al hacer que se cierre la trampilla, busca en la esquina de la pared de la izquierda, donde están las velas encendidas (20).

• 44. CÁLIZ DE PLATA ESPAÑOL: Dentro del mausoleo investiga detrás de la primera tumba de la izquierda.

• 45. LINGOTE DE PLATA: Tras ver la escena con los malos, cruza el abismo y déjate caer en el lado derecho de la escalera (21).

• 46. MÁSCARA INCA DE ORO Y RUBÍES: Antes de la polea para abrir la puerta, ve a la izquierda para recoger el tesoro (22).

TRAS LA PISTA DEL TESORO

• 47. FIGURA INCA DE ORO: Al inicio, investiga el lado derecho de la escalera frente al protagonista. Está entre la maleza.

• 48. RECIPIENTE DE ORO CON FORMA DE PÁJARO: Después del chivatazo de Sully, ve saltando por las plataformas. Antes de entrar en la sala del fondo, gira a la izquierda y busca cerca del precipicio (23).

• 49. CÁLIZ ESPAÑOL DE ORO: Al entrar de nuevo en la iglesia y deshacerte de los guardias, ve al fondo a la derecha y en las sombras verás algo que brilla.

• 50. CRUZ DE ORO: Al abrir la compuerta secreta, ve por el pasillo a la derecha y encontrarás la joya en el suelo (24).

• 51. CALAVERA DE PLATA: Tras eliminar a los piratas en el cementerio, baja hasta el agujero del suelo e investiga la tumba de la derecha. Detrás encontrarás el tesoro.

• 52. MÁSCARA INCA DE ORO: Al derrotar a la 2ª oleada de piratas del cementerio, verás una puerta entreabierta, antes de cruzarla ve a la derecha y busca detrás de una lápida de piedra con una pequeña cruz (25).

LA CÁMARA DEL TESORO

• 53. COPA Y CUBIERTO DE PLATA: Verás la losa en el suelo que indica V en números romanos; sigue por el camino que indica esa flecha. A la izquierda está el II, ignóralo y ve hacia el IV. Mira la dirección de la flecha, sube las escaleras y continúa por el camino que indica el I hasta el final de la pasarela.

• 54. BROCHE DE PLATA: Donde están las dos antorchas móviles; salta sobre la plataforma de madera que está a la izquierda. Tendrás que apurar mucho el salto para llegar hasta allí.

• 55. CAJA DE RAPÉ DE ORO: Antes de subir por la 2ª pasarela de madera, verás una barandilla. Déjate caer por el lado derecho de la barandilla y salta a la plataforma al otro lado (26).

EL BÚNKER

• 56. ESTATUILLA DE MONO DE ORO: Sigue el camino de la derecha después de eliminar a los tres primeros monstruos. Deshazte de los dos zombis que aparecerán al entrar en esta zona y ve a la izquierda. El tesoro está sobre los escombros.

INVITADOS POCO GRATOS

• 57. COLGANTE DE DRAGÓN MARINO DE ORO: Tendrás que eliminar a los zombis y mercenarios en el muelle antes. Está encima de una de las pilas de cajas en esta zona (27).

CARRERA AL RESCATE

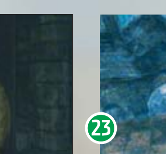
• 58. LINGOTE DE ORO: Al subir la escalera, rodea el agujero del suelo por la derecha y busca el tesoro detrás de una palmera.

ORO Y HUESOS

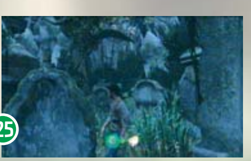
• 59. ROSARIO CON CALAVERA DE ORO: Al bajar a las tumbas y llegar a una sala un poco más amplia que el resto, gira a la derecha para cogerlo.

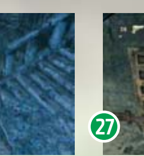
• 60. MÁSCARA INCA DE PLATA 2: En la sala posterior a la del anterior tesoro, investiga detrás de la columna central y la verás (28).

















Género: S. HORROR
Editor: KONAMI
Precio: 39,95 €
Idioma: CASTELLANO
Jugadores: 1

VIAJA CON NOSOTROS A **LOS ORÍGENES DEL TERROR**

Silent Hill Origins

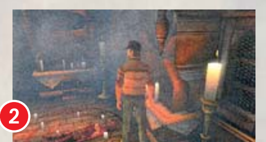
El misterio y el horror que rodean al pueblo maldito de Silent Hill ha llegado a por fin a PSP. Y lo la hecho en la forma de una terrorífica aventura llena de sustos, puzzles, monstruos y mucho, mucho miedo. ¿Quieres sumergirte en ella, adentrarte en Silent Hill y recorrer sus calles de forma segura? Pues aquí tienes la guía que te salvará de la pesadilla...

CONTROLES BÁSICOS

✖: interactuar / rematar en el suelo.
■: correr.
▲: consultar mapa.
➡, ⬅, ⬆, ⬇: cambiar de arma.
R + ✖: golpear, atacar.
L: recolocar cámara.
R: apuntar.
Start: pausa.
Select: inventario.

INTRODUCCIÓN: CLAVES ANTES DE EMPEZAR


1


2


3


4

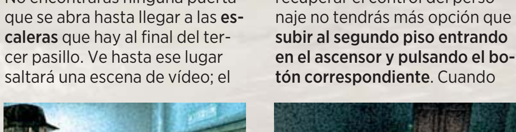
Lo primero que podrás ver al empezar el juego es una conversación por radio entre conductores de camión; pero prepárate para las imágenes que se sucederán a continuación, parece ser que "algo" persigue a nuestro protagonista, Travis 1.
Tras reponerte del impacto inicial y descubrir que ya puedes manejar a Travis, **avanza sin más por la carretera**; al poco rato verás en otra escena cómo una casa está siendo devorada por las llamas.
Una vez **dentro de la casa en llamas** no tienes otro camino que subir por las escaleras; entra por la primera puerta que verás al subir las escaleras. Camina hasta el fondo de la sala e **investiga el cuerpo calcinado** que verás en el suelo 2.

Al caer al piso inferior e intentar buscar la salida **aparecerán unos símbolos que te indicarán el camino**. Una vez llegues a la zona de la escalera derruida 3, avanza hasta la puerta que verás a la izquierda para llegar al exterior de la casa. Prepárate para un nuevo vídeo.

Al despertar veremos que Travis ha llegado al pueblo sin saber cómo; será mejor que te acostumbres a este tipo de episodios ya que se sucederán a lo largo de la aventura varias veces y no podrás evitarlas.
En la ciudad no verás un alma... de momento; una vez recuperes el control del personaje lo primero que tendrás que hacer es **recoger el mapa del pueblo** 4. Si lo abres (pulsa ▲) verás que hay una **zona señalada en el mapa con un circulo rojo**; se trata del Hospital de Silent Hill. Sólo te queda ir hasta allí para continuar con la trama.

ATENCIÓN: ANTES DE SEGUIR LEYENDO...

Antes de sumergirte en la aventura deberás conocer determinadas pautas que hemos seguido para que no te cojan desprevenido. En primer lugar tenemos que decirte que no te vamos a informar de todos los enemigos que te vas a encontrar en la aventura. Si te avisamos que al entrar en una habitación se echará un monstruo sobre ti, la verdad es que del juego pierde todo su "encanto"; eso sí, te daremos todos los detalles sobre los enemigos que te encontrarás en el nivel y cómo eliminarlos. En cuanto a los objetos disponibles, te hablaremos de las armas, municiones y botiquines que encontrarás en los lugares que hay que visitar, pero no te especificaremos nada del pueblo.
Sólo nos queda darte dos consejos:
1º. Antes de entrar en una habitación, equipa algún arma de contacto y ponte en guardia; así no te llevarás demasiados golpes.
2º. Cuando estés en las calles del pueblo, investiga todas las calles para no dejar ningún objeto interesante. Más tarde te hará falta todo tipo de ayuda.



1. ALCHEMILLA HOSPITAL

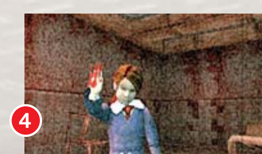
Una vez dentro del hospital coge el **mapa** y la **nota** que hay en el corcho. Al lado de la recepción verás un **triángulo rojo luminoso** 1, se trata del **punto para salvar la partida**, de modo que guarda tu avance y sigue por el pasillo.
No encontrarás ninguna puerta que se abra hasta llegar a las **escaleras** que hay al final del tercer pasillo. Ve hasta ese lugar saltará una escena de vídeo; el médico parece un poco sospechoso 2, pero no adelantemos acontecimientos.
Al terminar la conversación y recuperar el control del personaje no tendrás más opción que **subir al segundo piso entrando en el ascensor y pulsando el botón correspondiente**. Cuando salgas a la segunda planta, sigue por la única puerta y nada más salir recoge un **martillo** a la derecha; ahora podrás atacar con más contundencia a cualquier enemigo 3.
El siguiente lugar al que tendrás que ir es a la **habitación 205**. Ya sabemos qua da un poco de


1



2


3


4















"yuyu", pero no te queda más remedio; así que toma aire y "pa´dentro". Antes que nada coge la **nota** que hay sobre el carrito, **investiga el espejo y haz como que sales del cuarto**. Automáticamente saltará una escena de vídeo en la que la niña a la que salvamos del incendio nos abrirá la puerta a otra dimensión (4). A partir de ahora **cada vez que toquemos un espejo cambiaremos de un lado a otro**, del lado bueno al malo y viceversa... claro que nunca se sabe cuál es realmente el lado bueno.

Tras la escena de vídeo que vendrá a continuación, **toca la mano ensangrentada del cristal para pasar al lado oscuro**. Como podrás ver el escenario ha cambiado, resulta ser bastante más... asqueroso.

En la parte izquierda de la habitación (5) podrás recoger unos **Pulmones de plástico**; no preguntes para qué, pero más adelante te harán falta. Antes de salir de la sala podrás recoger de la camilla un **Bisturí** (objeto que te servirá de arma) y del botiquín al lado de la puerta una **Bebida Saludable**.

Una vez tengas todo, **sal de la habitación y avanza hasta el final del pasillo.** No tienes otro camino ya que todas las puertas están cerradas. Una vez allí entra en la habitación 202 y recoge un **Huevo de oro** y otra **nota** (6). Sal de la habitación, recoge la **Tele Portátil** que hay encima de una camilla a mano izquierda y **entra en la habitación 204**. En este lugar encontrarás tu **primer puzzle**, pero todavía no te vamos a dar la solución, tendrás que leer unas cuantas líneas más. **Investiga la nevera** que hay encima de la camilla y recoge la **nota** que hay al lado, te dará la pista que necesitas para **averiguar la contraseña** (7).

Sal de nuevo y **baja las escaleras** que había antes de estas habitaciones. En el hall de la planta inferior encontrarás un **Martillo** y una **Bebida Saludable**. Sal por la puerta (8) y a la izquierda podrás ver una **puerta con una Máscara Mortuoria**. Coge la **botella de alcohol** de la derecha y **acércate a la puerta del baño para colocar en ella el Huevo Dorado**.

Ahora podrás entrar en el baño; recoge la **nota** que hay en la pared y **quédate con la regla nemotécnica de los órganos** para más tarde IN, ES, HI, CO, PU. Sigue hasta el **retrete** y **quita la tapa de la cisterna** para poder coger un **Hígado de plástico**; sólo te queda **usar el espejo para llegar al lado "bueno"** (9).

Recoge la **Bebida Saludable** que hay frente al espejo y la **Llave del Staff Lounge** que encontrarás **en el último retrete**. Si te fijas **en una de las puertas de los baños podrás leer AMY31**. Sal del baño y **ve hacia el Staff Lounge** con ayuda del mapa. Al llegar allí investiga la sala; encontrarás una **Bebida Energética** encima el sofá, una **Tostadora** de la encimera y la **Llave Exam Room** (10). Coge también la **nota** que hay en el corcho y observa que **en la pared pone LUCY23**.

Dirígete ahora hasta la Exam Room y una vez dentro coge del escritorio una **Máquina de Escribir** y una **nota**, del carrito una **Botella de alcohol** y de los lavabos el **Hígado de plástico** y el **Intestino de plástico**. Al lado de estos objetos podrás ver un **aparato para ver radiografías; enciéndelo** (11) **y podrás leer SARAH19**. Como podrás ver en la sala se encuentra un **cuerpo humano de estudiantes**... ¡y curiosamente se encuentra vacío!

Con todos estos datos **vuelve al otro lado del espejo y llega hasta la habitación 204**, lugar donde estaba la nevera.

(VER PUZZLE 1: LOS OJOS DE LA MÁSCARA MORTUORIA)

Una vez tengas los **Ojos de Cristal**, **salva la partida en el hall de la entrada y cambia al lado oscuro** para llegar a la puerta donde estaba la Máscara Mortuoria. »

» ENEMIGOS: LAS ENFERMERAS

Las enfermeras son los enemigos que te encontrarás en el hospital. Lo normal es que se abalancen sobre ti para ponerte una inyección o darte un "bocao". En ese momento tendrás que esquivarlas apretando sin parar el botón ✖. Una vez estén más alejadas de ti no dejes de golpear, con o sin arma, hasta que caigan al suelo; momento que tendrás que aprovechar para rematarlas.

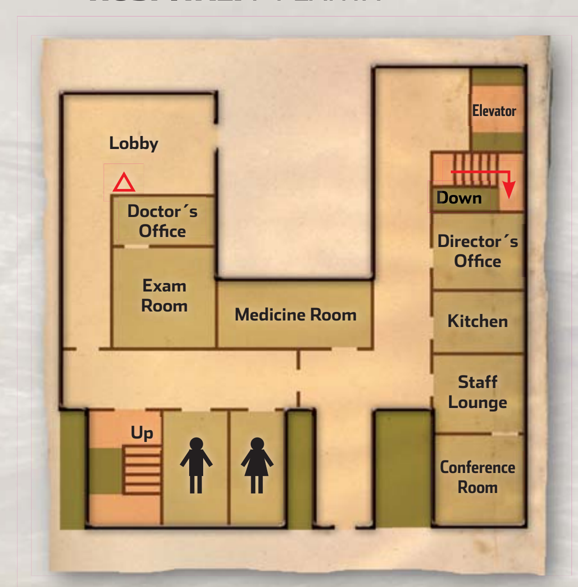


» ATENCIÓN: EL AVITUALLAMIENTO

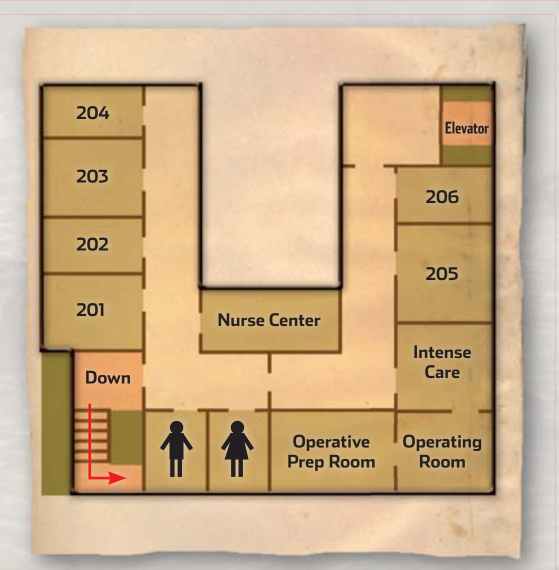
Según vayamos avanzando en la aventura tendremos que enfrentarnos a enemigos cada vez más fuertes y poderosos, por lo tanto es lógico que nos llevemos algún golpecito que otro. Para poder reponernos rápidamente de una herida contamos con una serie de objetos que repondrán las energías de nuestro protagonista. Básicamente son cuatro: Bebida saludable, Bebida Energética, Botiquín y Ampolla. La Bebida Saludable sirve para reponernos de heridas leves, mientras que la Bebida energética sirve para que el protagonista olvide su agotamiento cuando está corriendo. El botiquín recuperará más energía que la bebida saludable y por último la Ampolla te restablecerá por completo, tanto del agotamiento como de las heridas.



» HOSPITAL: 1ª PLANTA



» HOSPITAL: 2ª PLANTA

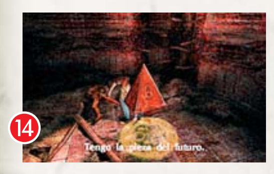




12



13



14



15

Sólo te queda colocar los Ojos para abrir dicha puerta 12. Te encuentras en la parte del hall de entrada pero al otro lado; ve hasta la puerta de entrada del hospital para recoger de la zona **Bebida Saludable x2** y una **Tele Portátil**. **Entra en la Exam Room** 13 y recoge el **Bisturí** antes de entrar en la sala del Director. **Asegúrate de llevar equipado algún arma de contacto**... Martillo, Bisturí, etc. **(VER ENEMIGO: ENEMIGO 1)**

Una vez termines con el bicho recibirás como recompensa una **Pieza del Futuro** 14 y saltará una escena de vídeo. Cuando acabe y tengas de nuevo el control de Travis, **busca otra salida para seguir a Lisa** 15; encontrarás las calles de Silent Hill plagadas de monstruos como el que acabas de derrotar.

PUZZLE 1: LOS OJOS DE LA MÁSCARA MORTUORIA

Tras haber recorrido el lado "bueno" y haber visto los tres nombres de mujeres con las tres edades, acércate al espejo más cercano para cambiar de lado. **Ve a la habitación 204 e investiga la nevera**; al hacerlo te pide una **contraseña**, la cual **deducirás de los nombres que has encontrado en el otro lado**. Abre el menú con el botón Select y observa las notas que has cogido, una te daba la pista sobre el orden de los números y los números son las edades de los nombres de mujer que has encontrado; es decir: Amy 31, Lucy 23 y Sarah 19. Por lo tanto **la contraseña** que hay que introducir **es la siguiente: 312319**; la nevera se abrirá y obtendrás el **Corazón de plástico**. **Regresa nuevamente hasta el lado "bueno", ve a la Exam Room y coloca los órganos en el cuerpo** que había sobre la mesa el orden es el que nos indicaban en la nota: **INtestino, EStómago, HIgado, COrazón, PUlmones.** Una vez colocados correctamente, el muñeco abrirá los ojos y podrás recoger los **Ojos de Cristal**.

» ENEMIGO: ENEMIGO 1

Tras el vídeo verás que esa cosa babosa que nos hemos encontrado en el despacho se abalanza sobre nosotros. Para atacar, se encarama sobre ti para morderte o intenta alcanzarte con su vómito. Para no sufrir mucho daño, ataca sin descanso pegándote a él (así el vómito no te hará daño); si llevas equipada alguna de las armas necesitarás golpear menos veces. Si el monstruo se encarama a Travis no toques ningún botón; en la parte inferior de la pantalla aparecerá la secuencia de botones que tienes que pulsar a tiempo (son dos botones en total). Una vez el enemigo esté en el suelo acércate a él para rematarlo con ✖ o selecciona algo pesado para golpearle, como por ejemplo una Botella de Alcohol. Si no lo haces se volverá a levantar y tendrás que enfrentarte de nuevo a él.





» 2. DE CAMINO AL MANICOMIO



1


2



3

ENEMIGOS DEL NIVEL: en este entorno podrás encontrar a Enemigo 1.

Si abres el mapa verás que aparece señalado con un círculo rojo el **psiquiátrico** al que se ha dirigido Lisa. Pero **si intentas ir hasta allí directamente pronto verás que las calles están cortadas** y que no es tan fácil su acceso 1. Tras dar una vuelta para recoger todos los **objetos** posibles encamina tus pasos hacia la **carnicería** (según el mapa se llama **Butcher Shop**).
Nada más llegar **podrás salvar la partida y recoger objetos como Gancho para Carne, Bebida Saludable** y **Bebida Energética**. Una vez te hayas asegurado de que no queda nada en la sala, avanza por la única puerta que puedes abrir. **Observa la espeluznante escena de vídeo** 2 y cuando recuperes el control del personaje sigue el camino del "carnicero". Antes de salir del recinto podrás recoger un **Botiquín**, una **Bebida Energética** y un **Cuchillo de Carnicero**.
De nuevo en la calle, abre el mapa para saber hacia dónde encaminar tus pasos. **Que no se te olvide investigar ningún callejón** para no dejar atrás objetos importantes 3. Aunque hayas llegado a la **verja de entrada en el sanatorio** no pares de correr, ya que seguirán apareciendo monstruos de todas partes.

» ATENCIÓN: LAS CALLES DE SILENT HILL

No te diremos nada acerca de los objetos que te encontrarás en las calles y jardines del pueblo, ni tampoco acerca de la cantidad de monstruos que verás por los alrededores. Eso sí, no malgastes las energías de nuestro amigo ni las armas matando a estos repugnantes seres, será mejor que las guardes para los escenarios que te quedan por recorrer.
Para conseguir objetos de curación, munición y armas de contacto tendrás que recorrer cada rincón de las calles de Silent Hill. Es importante que no te dejes ningún sitio que investigar para llegar holgadamente al final de la aventura.



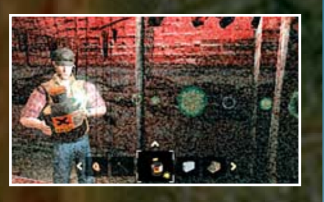
» ATENCIÓN: LAS ARMAS

Nos encontraremos con tres tipos de armas según avancemos en el juego; armas de fuego, armas blancas y armas arrojadizas. Sobre las armas de fuego no vamos a hablar porque su utilización es sencilla, las cargas de munición y listo, ya funcionan. En cuanto a las otras armas debemos distinguirlas porque unas tienen más de un uso y las otras sólo uno.
En efecto, las armas blancas son aquellos objetos que te encontrarás en el juego y que te pueden servir para atacar con más contundencia a los monstruos. En el menú verás que aparecen con una cruz que va cambiando de color según las usas; la cruz verde será cuando el arma esté en perfecto estado y la roja cuando esté a punto de romperse. Hay varios tipos: martillos, palos, porras, bisturíes, cuchillos, katanas, etc.
En cuanto a las armas arrojadizas, tienen un solo uso y te servirán para rematar a los enemigos una vez estén en el suelo o para atacarles a distancia y dejarlos sin sentido unos segundos; momento que podrás aprovechar para acercarte y golpearles.
Sólo una cosa respecto a las armas de fuego: será mejor que las reserves para determinados enemigos; por ejemplo, con la Pistola de Precisión será mejor que sólo ataques a los Fantasmas y a los Enemigos 2. Las demás te harán falta para los enemigos finales.

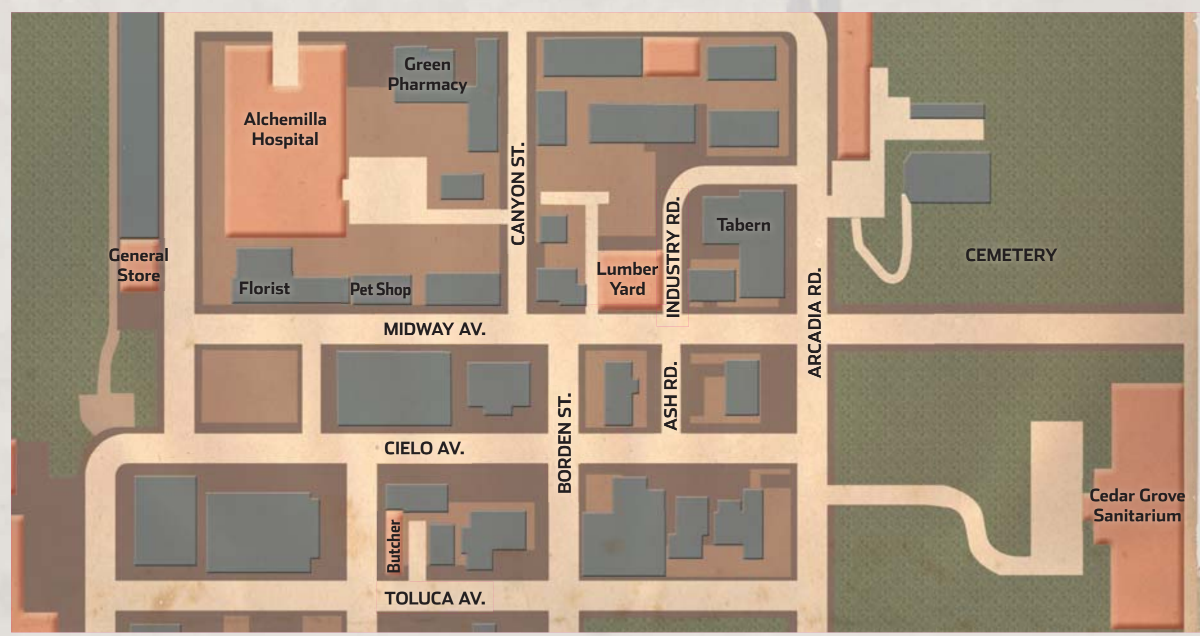








» LAS CALLES DE **SILENT HILL**



» 3. CEDAR GROVE **SANITARIUM**





















ENEMIGOS DEL NIVEL: en este lugar tendrás que verte las caras con Enfermeras, Cinchas, Enemigo 1 y 4 patas.

Solo con entrar en este lugar se te pondrán los pelos de punta; avanza por el hall principal hacia la derecha y **de las tres puertas que hay entra por la que esta a la izquierda**. Aquí encontrarás el **mapa de Cedar Grove** 1 y una **nota** en el escritorio; sal de la habitación por la puerta que encontrarás más adelante y observa la escena de vídeo.
Una vez hayas recuperado el control del personaje, avanza hasta las escaleras que aparecen en el mapa y **salva tu progreso**. Ahora sí, regresa al hall. **Ve ahora a la parte de la izquierda y de las tres puertas que hay en la zona elige la que está a la derecha**. Acércate a la silla con la muñeca y coge de allí la **Pistola de Precisión** 2. Además podrás recoger un **Archivador** y **Munición para la pistola**. Sal de nuevo al hall y ahora avanza hasta las tres puertas que hay en la zona central; recoge la **nota** que hay debajo de la puerta de la izquierda. Una vez hayas recogido todas estas cosas, tendrás que retroceder hasta la zona de la escena de video, donde estaba la escalera. Sigue avanzando por este pasillo y recoge al final un **Soporte para gotero**. Entra después en el **almacén** para encontrar una **Llave de Tubo**, **Munición para la Pistola** 3 y un **Destornillador**. Cuando hayas terminado de recoger todos estos objetos **ve a la segunda planta**.

Arriba, avanza hasta el final del pasillo a la derecha para recoger una **Llave Inglesa**. Entra en el **almacén** que hay en esta zona para recoger **Botella de Alcohol x2**, **Munición para Escopeta x2** y un **Botiquín** 4.
Retrocede por el pasillo y **avanza hasta el hall del segundo piso**. Si abres el mapa verás que **tienes que llegar hasta la sala TB Ward**.
(VER PUZZLE 2).

Con la Llave del Sótano en tu poder, avanza hasta las escaleras, **salva la partida y baja al Sótano**. Antes de entrar en esta zona puedes coger del descansillo **Munición para la Pistola** y una **Llave Inglesa**; **recorre los pasillos** 5 **para recoger armas de contacto y munición**. Sigue el pasillo diagonal a la derecha y **sube las escaleras**; te encontrarás con una **Cuchilla de Afeitar** y una **Bebida Energética**. La primera planta la encontrarás bloqueada, de manera que **sigue hasta la segunda**.
Llega hasta Female Treat y cambia de lado con ayuda del espejo 6. Recoge la **munición** de la cama y sal del cuarto. Al final del pasillo encontrarás una **Botella de Alcohol**; avanza hasta las escaleras para encontrar más **munición** en el descansillo 7. **En la primera planta podrás salvar la partida**.
Entra por la puerta de la primera planta y verás que **la puerta de Female Seclusion tiene una extraña cerradura**. Empieza a investigar la planta por la derecha y oirás una conversación al tiempo que todo se pone en blanco y negro; **avanza hasta Female Dorm 3** para poder recoger una **Bebida Energética** y **Munición**. Acto seguido **ve hasta el Baño de Chicas y allí encontrarás un espejo para cambiar de dimensión de nuevo**; »

» ENEMIGOS: LOS 4 PATAS

Otro de los bichos que te encontrarás aquí son unos monstruos babosos que se van arrastrando con medio cuerpo. Ten mucho cuidado: si te descubren literalmente te “embestirán” y esa masa de carne chocando contra nuestro personaje no le hará precisamente cosquillas. Puedes atacarlo desde lejos con la escopeta y darle golpes con armas de contacto de largo alcance, como los Ganchos para el Gotero.






11



12


13


14


15

antes de salir de allí recoge el **Cuchillo de Cocina**.
Sal de baño y avanza ahora hasta **Female Dorm 5** y recoge una **Porra** y **Munición para la pistola**. Encima de una de las camas encontrarás la **Llave de Patient Belongings** (8); de esta sala también podrás recoger la **Lámpara**. Sal del dormitorio y sigue **avanzando por el pasillo** para recoger una **Máquina de Escribir** y una **Llave de tubo**; **acércate a la puerta de Female Seclusion** para averiguar que el "director" tiene la llave. Ve hasta la escalera y **sube a la segunda planta**; abre el mapa para ver que **tienes que llegar hasta Female Hydrotherapy**; allí encontrarás un **punto para salvar** la partida. **Acércate a la bañera y observa el botón que hay en la pared** (9); presiónalo para vaciar la bañera y **retrocede hasta el baño de la primera planta**.
Inspecciona el baño atascado y, cuando te den la opción, vacía la cisterna (10). Una vez lo hayas hecho, **cambia de dimensión y baja las escaleras hasta el sótano**. Este caminito sólo es para que recojas del pasillo cortado a la izquierda: un **Gancho**, **Munición para pistola x2** y **Munición para Escopeta**.
Sube de nuevo a la primera planta y avanza hasta el hall principal; allí podrás **usar la Llave de las Patient Belongings**. Una vez dentro recoge una **nota**, **Munición para la Escopeta x2** y una **Máquina de escribir**; además encontrarás un **espejo para cambiar de dimensión**.
En el lado "oscuro" recoge de la sala la **Munición para escopeta** y la **Escopeta** (11). Sal del cuarto y desde el hall avanza a la derecha en el mapa para poder **entrar en Laundry**; allí encontrarás una **Bebida Saludable** y **Munición para la Escopeta**.
En esa zona encontrarás unas escaleras; baja por ellas, recoge la **Munición** que encontrarás en el descansillo y **cruza la puerta del primer almacén**. Podrás recoger varias cosas como una **Ampolla**, un **Martillo** y un **espejo** para cambiar de dimensión. Haz lo propio y coge el **Gancho** antes de salir del cuarto.
Asegúrate de que te encuentras en el lado "oscuro" y nada más salir del almacén avanza por la primera puerta de la izquierda. Al final del pasillo podrás recoger una **Bebida Saludable**; retrocede hasta la puerta del almacén y **sigue el pasillo recto hasta East Pipe Room**. Allí podrás recoger la **Llave de los Interview Archives** (12)... ¿no se te ocurre lo que hay que hacer a continuación?
Efectivamente, **cambia de dimensión en el almacén y avanza hasta las escaleras** que hay en la parte inferior derecha según el mapa. **Sube hasta la segunda planta** (recuerda que **puedes salvar la partida**) y después **sigue hasta el hall principal para llegar a los Archives**.
Nada más entrar saltará otra secuencia en blanco y negro; **si sales de la habitación en este momento se terminará la secuencia**, de modo que aguanta un poco hasta que termine antes de continuar (13).
Recoge la Munición de Escopeta y la Tele Portátil antes de cruzar al otro lado.
Utiliza el espejo para llegar al lado "malo" y obtendrás una Katana (es una de las armas de contacto más potentes). Sal de la habitación para ver que el camino de la izquierda está bloqueado, de manera que **utiliza las escaleras del ala Oeste para llegar al Sótano.** En el descansillo encontrarás además una **Caja de Herramientas**.
Entra en el sótano y avanza por el pasillo para llegar a otras escaleras. En la primera planta encontrarás la **sala Male Seclusion**. Entra en todas las habitaciones que puedas y **quédate con las pistas** (14) que te van dando los escenarios.
Nada más entrar en Male Seclusion coge una **Porra** y una **Nota** con la **explicación de las medicinas de los pacientes**. En la **habitación 1** encontrarás una **Cuchilla de afeitar**, en la **habitación 3** podrás encontrar también una **Bebida Energética** y un **Atizador**.
Sal de esta zona y **avanza hasta la sala Infirmary, salva la partida** y una vez hayas cogido el **Bisturí, investiga las muñecas** que hay en el escritorio. **(VER PUZZLE 3)**

Cuando termines el puzzle con éxito obtendrás la **llave del despacho del Director**, de modo que encamina ahora tus pasos hacia allí.
Salva la partida, baja al sótano y cambia al otro lado en el espejo del almacén.
Recoge la **Llave Inglesa** que encontrarás en el descansillo de las escaleras y **sube hasta el primer piso**. Avanza hasta el hall principal (15) y allí **utiliza la nueva llave en la Oficina del Doctor**. Una vez dentro recoge el **Soporte para Gotero** y el **Artefac-**

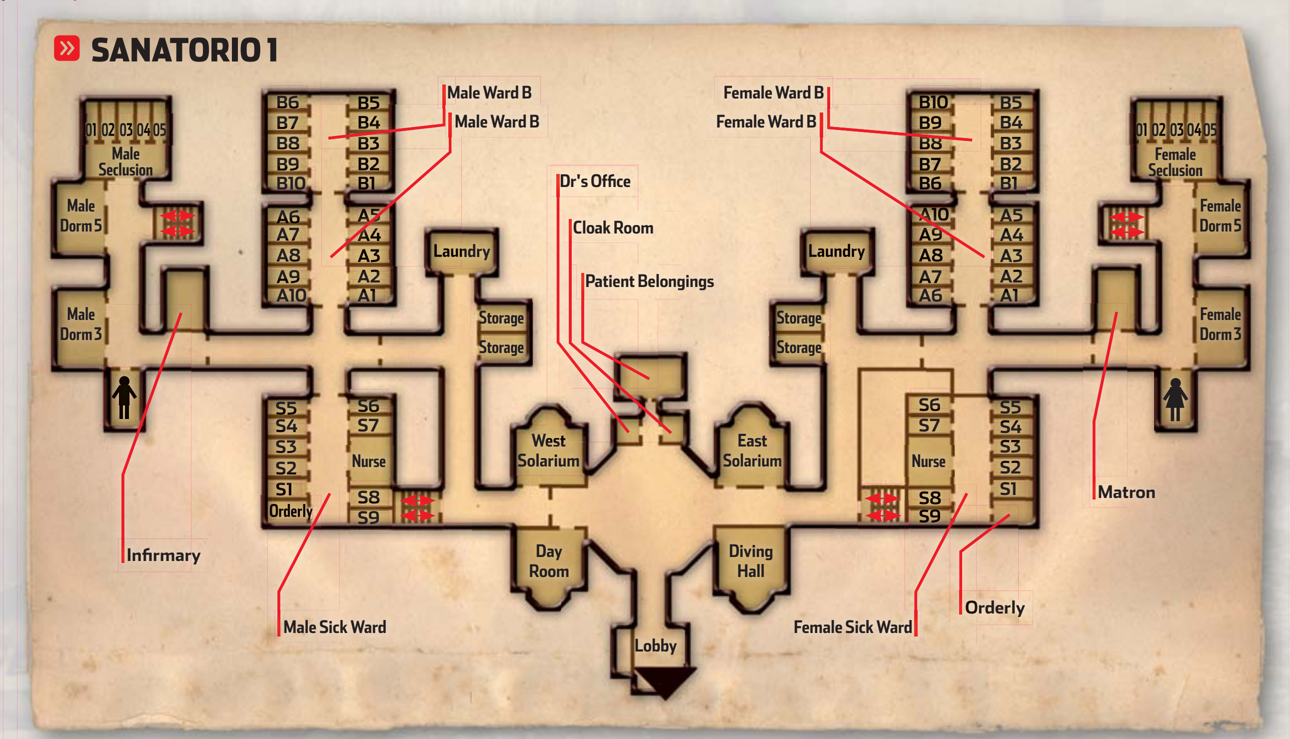
ENEMIGO: MADRE

Para asegurar tu victoria tendrás que seguir los siguientes pasos. Al pulsar el botón R Travis apuntará al enemigo, de modo que no te preocupes por tenerle siempre a la vista, simplemente apunta y dispara. Los ataques de la madre de Travis requieren tenerte cerca, así que no dejes de dar vueltas por toda la sala, procurando evitar sus vómitos y su jaula con pinchos... ella está deseando abrazar a su niño. Si no has malgastado la munición de escopeta tal y como te aconsejamos en puntos anteriores, tendrás munición suficiente para acabar con ella. Lógicamente, cuanto más lejos estés del enemigo le harás menos daño y más veces tendrás que disparar, pero es preferible a tener que curar las heridas de Travis continuamente.





SANATORIO 1













to Jocasta... sólo nos queda un sitio que visitar y es **Female Seclusion**. Para llegar hasta esa zona tendrás que **avanzar por el hall a la derecha hasta llegar a los baños femeninos** (simplemente sigue el pasillo), **cambiar de dimensión y utilizar el Artefacto** ⑯ **en la puerta de Female Seclusion.**

Nada más entrar saltará una escena de vídeo. Cuando recuperes el control del personaje coge la **Porra** que hay en el escenario, **equipa la escopeta y salva la partida**. Toma aire y entra en la habitación que custodiaba Lisa.

(VER ENEMIGO MADRE)

Al terminar la pesadilla, obtendrás la Pieza del pasado ⑰ y verás una escena de video en la que Allesa Gillespi aparece de nuevo para teletransportar a nuestro amigo. Con el control de nuevo del personaje **investiga la mesa** que hay cerca de la entrada para recoger una **entrada al Artaud Theater** ⑱.

PUZZLE 2: LAS VÁLVULAS

Para que marquen la misma presión todas las esferas **tendrás que pulsar los botones siguiendo una combinación determinada de botones**.

Nos encontramos con un total de cinco botones; cada vez que pulses un botón se moverán las agujas del botón que has pulsado y las de alrededor. **La combinación es la siguiente: empieza por el tercero, quinto, primero, tercero, quinto, y primero**. Así darás la misma presión a las cinco válvulas y se abrirá la compuerta de la derecha. Obtendrás así la **Llave del Sótano** ⑲.

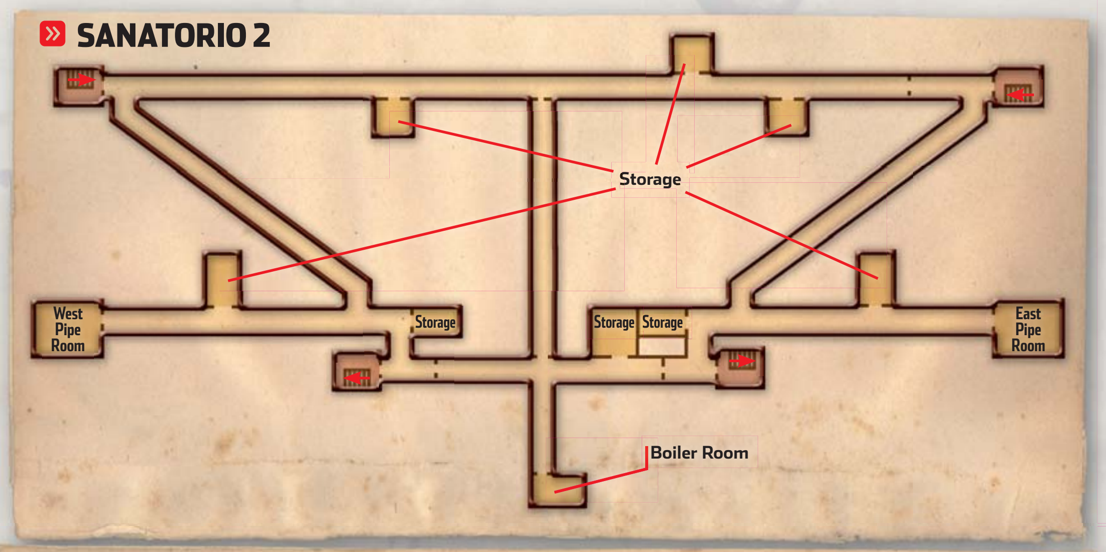
PUZZLE 3: LAS MEDICINAS

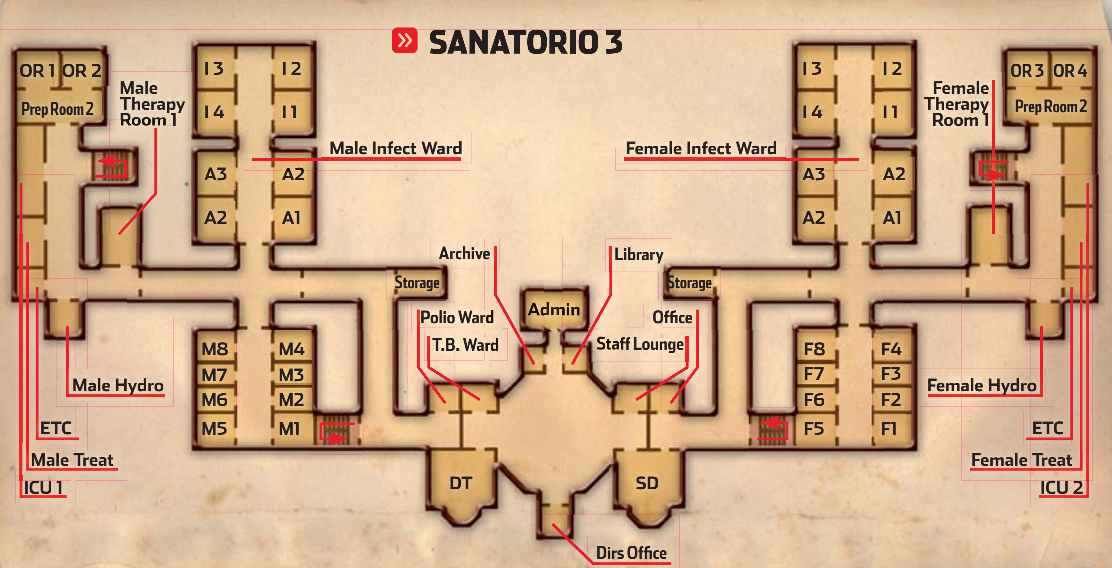
Observa la **nota** que había en el Male Seclusion para ver los colores de las medicinas, después recuerda las pistas de las habitaciones de esta misma zona, en una había cuchillas, en otra comida... en fin, sólo nos queda **ordenar las piezas para colocar las pastillas en el muñeco correcto. Habitación 1 (cuchillas): rojo. Habitación 2 (calor): azul. Habitación 3 (ropa): amarillo. Habitación 4 (nada): verde. Habitación 5 (comida): azul**. Una vez hayas colocado las pastillas en los muñecos correspondientes obtendrás la **Llave del Doctor Harris** ⑳.

ENEMIGOS: LAS CINCHAS

Estos nuevos enemigos sólo aparecerán si los alumbras con la linterna, de lo contrario no podrás verles. Podrás eliminarlos fácilmente con 6 disparos de la Pistola de Precisión y a estos monstruítos no tendrás que rematarlos. Si prefieres, puedes atontarlos primero lanzando algún objeto pesado como una Tele o un Tostador. Su modo de atacar es golpearte con las cuerdas de la camisa de fuerza, pero basta con que no te acerques para que no te toquen. No son unos enemigos complicados de derrotar.







4. DE NUEVO EN SILENT HILL







ENEMIGOS DEL NIVEL: ncontrarás en las calles al Enemigo 1 y a los 4 patas.

Una vez te encuentres en la calle, **acércate al maletero del coche** que está en marcha para recoger la **Llave del Lumber Yard** 1. Tendrás que seguir por las calles de nuevo hasta la **carnicería**... recuerda que debes **investigar cada rincón de las calles de Silent Hill** para no dejarte ningún objeto atrás (**munición para las armas**, **nuevas armas de contacto**, etc. 2)
Para poder llegar hasta el Teatro primero tendrás que retroceder hasta la carnicería; una vez allí verás que la enfermera ya no está. Recoge la "**cofia**" que hay en el suelo y **salva la partida**. Nada más salir **verás a la enfermera tirada en el suelo**; investígala y **sigue tus pasos hacia "Lumber Yard"**. Si agudizas el oído te darás cuentas de que el carnicero debe ir por delante de Travis... **no corras mucho por si las moscas** te lo encuentras.
En esta zona podrás encontrar **Martillo x2** 3 y una **Bebida Energética**.

Sal por la puerta hasta la calle Industry Dr. y avanza hasta la zona de los apartamentos. Si te fijas, la calle que da directamente al Teatro se encuentra cortada, de manera que tendrás que dar otra vueltecita antes de poder llegar. **De cualquier forma no tiene pérdida: sigue el rastro de sangre** que encontrarás en el suelo 4 y te llevará directamente hasta allí.
Una vez en los apartamentos **recorre la zona para obtener los siguientes objetos: Munición para la pistola x2**, una **Lámpara**, una **Tostadora**, un **Destornillador** y una **Cuchilla**. También **podrás encontrar una de las notas que te van dando pistas para el juego y otro cadáver** encima de la cama 5.
Cuando hayas terminado de inspeccionar, **baja al piso inferior por el agujero** que hay en el suelo; **observa en la zona de los buzones que hay uno de ellos lleno de correspondencia**. Acércate para investigar y descubrir que **se trata del piso 213**. Después sal a la calle.
Sólo te queda llegar hasta las taquillas del teatro y entregar allí la entrada para poder entrar después por la puerta principal.

LAS CALLES DE SILENT HILL



5. ARTAUD THEATER

ENEMIGOS DEL NIVEL: en esta parte del juego te encontrarás con Marionetas, Enemigo 1 y los 4 patas.

Lo primero que tendrás que hacer al llegar al Teatro es recoger el **mapa** 1 que hay a la izquierda. Recorre el hall de entrada para recoger una **Llave Inglesa**, una **Bebida Saludable** y una **nota**; después **salva la partida**.
Dirige tus pasos hacia el Auditorio y observa la escena de vídeo con Lisa... esta tía está como una chota. Encontrarás una **Bebida Saludable** en la puerta del control del telón.
Entra en el almacén para recoger una **Máquina de escribir** y antes de dejar esta sala **investiga la marioneta**... ijo, qué mal rollo! 2. Avanza a continuación al escenario y **verás una de las nuevas escenas en blanco y negro** que aluden a algo del pasado. Recoge la **Madera Puntiaguda** y **entra en la sala de control del telón**. Allí podrás **salvar la partida** además de recoger unas **Pesas**, un **Cuchillo de Cocina** y algo de **Munición para la Pistola de Servicio**.
Cruza la puerta de la derecha y sigue el pasillo hasta la habitación Men´s Dressing Room; allí encontrarás encima del mostrador una **Katana** 3, una **nota** y además **podrás cambiar de dimensión al lado "malo"**.

Todavía no cambies de lado, **sigue avanzando por el pasillo detrás del Backstage** 4; recoge la **Tele Portátil** y la **Munición para Escopeta**. **Entra ahora en Director´s Office** y recoge el **Tótem Solar**, además de una Bebida Saludable, **Munición para la Pistola de Servicio** y la **Pistola de Servicio**.
Retrocede hasta Men´s Dressing Room para cambiar al lado "malo". Una vez en la otra dimensión tendrás que seguir los siguientes pasos; avanza hasta Director´s Office para recoger la **Llave de Balcony Corridor** y **Munición para la Pistola de Servicio**. **Sube a la segunda planta** para ver que hay una cerradura extraña para abrir la puerta.
Regresa al lado "bueno" y sube hasta el segundo piso para abrir la puerta de Balcony Corridor.
Al llegar recoge la **Munición para la Pistola de Precisión** y cruza la puerta.
Tendrás que llegar hasta la Sala de control de luces y recoger un **Botiquín** 5, **Bombilla de 125 W**, **Bombilla de 750 W**, **Bombilla de 250 W** y **Bombilla de 500W**.
Además encontrarás una **nota** con las explicaciones de las bombillas, un **Destornillador** y **Munición para la Escopeta**.
Avanza por el pasillo de la derecha hacia abajo para encontrar una **Bebida Saludable** y sigue bajando hasta encontrar en una sala el **Tótem Lunar** 6; abre la

ENEMIGOS: MOLE

Para acabar con él procura mantenerte alejado. No será difícil, ya que debido a su gran tamaño se mueve con mucha lentitud; además su ataque también es lento ya que simplemente te dejará caer esa especie de "cabeza" con todas sus fuerzas, pero para ello tendrá que prepararse, dejándote tiempo suficiente para escapar de allí.

Si no has hecho caso tendrás toda la munición del Rifle de Caza y gran parte de la munición de Escopeta. Equipa en primer lugar el Rifle y dispara al bicharraco desde lejos; si agotas la munición, equipa a continuación la escopeta y dispara también desde lejos. De cualquier forma, no es un enemigo complicado de vencer.











puerta y **salva la partida**.
Lo que tendrás que hacer a continuación es **cruzar al otro lado y avanzar hasta la puerta cerrada en el segundo piso**. Al llegar al descansillo de la escalera podrás recoger una **Bebida Saludable** y **Munición para la Pistola de Servicio**.
Para abrir la puerta **simplemente tienes que colocar a la Derecha (luz) el Tótem Solar** 7, y ala izquierda (oscuridad) el Tótem Lunar. **Cruza la puerta y avanza por este pasillo para recoger un Cuchillo de Cocina**, el **Rifle de Caza** y **Munición para el Rifle**. **En la habitación Costume Storage podrás cambiar al otro lado.**
Recoge la **nota**, la **Katana** y la **Bebida Saludable** y sal al pasillo; al final de este encontrarás una **Ampolla**. Entra en el **Almacén de la Orquesta** para recoger unas **Pesas** y **salva la partida**. Después **prepárate para encender las luces.**
(VER PUZZLE 4: LAS LUCES)

Una vez las luces del escenario estén encendidas, baja hasta la sala de Control del Telón, salva la partida y presiona el **botón de la pared** 8. Ahora el telón habrá subido y tendrás plena visibilidad del escenario. Avanza hasta allí y recoge una **Bebida Energética** y **Munición para la escopeta**.
Si te fijas bien **verás que hay un gran espejo en el escenario**, lo que implica que tendrás que cambiar de lado... adivina para qué; pero **antes tendrás que solucionar un pequeño acertijo relacionado con la decoración del escenario.**
(VER PUZZLE 5: EL ESCENARIO)

Tras quitar de en medio a este siniestro monstruo, recoge la **Pieza de la Falsedad** y observa la escena de vídeo que vendrá a continuación 9. **Después aparecerás en el hall de entrada del teatro, al lado del cadáver** de un monstruo; cuando recuperes el control del personaje **investiga el cuerpo** para obtener la **Llave del Motel** 10.

» ENEMIGOS: MARIONETAS

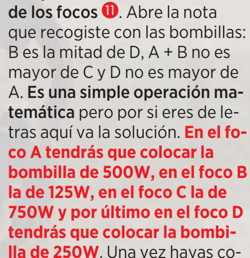
Ni siquiera se te ocurra malgastar las armas de fuego con ellos. Lo mejor es un arma de contacto... un Martillo, una Madera, etc. Una vez que estén en el suelo, los puedes rematar fácilmente con el pie, con el arma que lleves equipada o con uno de los objetos pesados del inventario.
La forma de atacar de estos asquerosos muñecos es intentar ahogarte; una vez agarren del cuello al protagonista "machaca" el botón ✖ hasta hacer que lo suelten. Si en alguna ocasión te encuentras a estos bichos en el suelo, simplemente te atacarán con patadas; en este caso te recomendamos que utilices armas de contacto largas como un Soporte para Gotero o un Atizador.







PUZZLE 4: LAS LUCES



Lo primero que tendrás que hacer es **llegar a la primera pasarela y observar la numeración de los focos** 11. Abre la nota que recogiste con las bombillas: B es la mitad de D, A + B no es mayor de C y D no es mayor de A. **Es una simple operación matemática** pero por si eres de letras aquí va la solución. **En el foco A tendrás que colocar la bombilla de 500W, en el foco B la de 125W, en el foco C la de 750W y por último en el foco D tendrás que colocar la bombilla de 250W.** Una vez hayas colocado todas en su lugar correcto, **avanza hasta el final de la pasarela y acciona la palanca** para que se enciendan las luces... Si no explota es que todo ha ido bien (je, je) 12.

PUZZLE 5: EL ESCENARIO

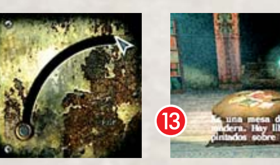
En la parte derecha del escenario encontrarás las **palancas que accionan los decorados del teatro**; tendrás que jugar con ellos de modo que un escenario reflejado en el espejo te permita cruzar al otro lado. **Las combinaciones son las siguientes:**
- **La tercera palanca de la izquierda y la primera palanca de la derecha:** avanza hasta el espejo y cruza al otro lado para recoger **Munición del Rifle x2**, una **Ampolla** y **3 notas** 13.
- **La primera palanca de la izquierda y la segunda palanca de la derecha:** avanza hasta el espejo para cambiar al otro lado y obtendrás la **Llave del Stage Office**. Encamina tus pasos hasta allí y recoge la **Palanca de Control**. **Coloca la palanca en el control del escenario** para introducir la última combinación.
- **La segunda palanca de la izquierda y la tercera palanca de la derecha:** al cruzar al otro lado te encontrarás con "algo"... 14
(VER ENEMIGO 2)















» TEATRO: 1ª PLANTA

Director´s Office
Publicity Office
Stage Office
Green Room
Storage
Costume Storage
Orchestra Storage
Backstage
Mens's Dressing Room
Women's Dressing Room
Stage
Storage
Curtain Control
Auditorium
Lobby
Cloak Room
Boy Office

» TEATRO: 2ª PLANTA

Scenery Workshop
Storage
Catwalk
Catwalk
Balcony
Lighting Box
Balcony Corridor

6. EL ÚLTIMO ESCENARIO

ENEMIGOS DEL NIVEL: encontrarás una mayor variedad de monstruos en Silent Hill, entre ellos el enemigo 1, los 4 patas y las Moles.

Al salir del teatro **recorre las calles para recoger todos los objetos que encuentre (y hay bastantes)** 1 y abre el mapa para saber dónde encaminar tus pasos. El lugar al que tienes que llegar al ver todas las calles cortadas es a **Andy´s Books**.
Inspecciona el lugar para obtener una **nota**, **Munición para el Rifle de Asalto** y el **Rifle de asalto**. **Acércate a la caja registradora y presiona los botones** necesarios para abrirla... ¿pero qué número tendrás que introducir? Piensa, piensa... **¡efectivamente! El 213** 2.
Al hacerlo se abrirá el cajón y obtendrás la **Llave de Andy´s Books**. Con esta llave podrás abrir la puerta contraria a la que has entrado y aparecerás en el otro lado de la grieta de la calle. **Ve hasta General Stores** y recorre el lugar para obtener: **Munición para la Pistola de servicio** 3, **Munición para el Rifle de Asalto**, una **Ampolla**, un **Destornillador**, un **Palo roto**, una **Caja de Herramientas**, una **Bebida Saludable** y una **Nota** 4 (jo, qué nota más espeluznante...).
Con todo esto ya en tu poder, **sal por el otro lado y entra en el Motel por el lado de la izquierda. Vete preparando...**



1


2



3



4

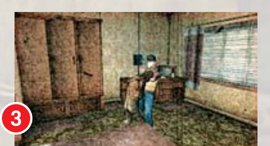
» LAS CALLES DE SILENT HILL



7. RIVERSIDE MOTEL


1


2


3



4


5

ENEMIGOS DEL NIVEL: encontrarás al Enemigo 1 y además a los 4 patas, las moles y los siameses.

Nada más entrar en la zona del aparcamiento, **salva la partida y utiliza la Llave en la puerta**. Al entrar aparecerá una escena de vídeo en la que Travis de pequeño entra en este mismo Motel con su padre...
Una vez tengas de nuevo el control del personaje, coge la **Nota** que hay en la recepción y la **Llave de la habitación 306** 1. **En el mostrador verás una especie de calendario antiguo**, pero todavía no puedes hacer nada con él, así que sal de allí. Clavado en la pared encontrarás el **mapa del hotel**; que no se te olvide recogerlo antes de seguir avanzando. Como el Motel es muy grande **iremos habitación por habitación para decirte lo que hay en ellas**; si no mencionamos ninguna habitación significa que o está cerrada o no hay nada interesante 2 en ese lugar y simplemente te evitemos el camino en balde ¿de acuerdo?

Sal de la recepción y **empieza tu búsqueda por la habitación 302** para recoger un **Foco**. Sigue hasta la **habitación 209** y encontrarás **Munición para el Rifle**. En esta parte del Motel no hay nada más por ahora, de modo que **sube las escaleras** y **recoge de la habitación 312** la **Munición para Escopeta x2** 3, **de la 316 otro foco y de la 308 más Munición para escopeta**. Baja de nuevo las escaleras y **entra en la habitación 306** con ayuda de la llave.
Aquí encontrarás un espejo para cambiar al otro lado. Recoge la **Nota** y sal de la habitación. Verás que todo está más oscuro y sobre todo sangriento. **Entra en la habitación 309** para recoger una **Bebida Saludable** 4 y una **Lanza**; sal al **jardín**.


6


7


8

» ENEMIGOS: LOS SIAMESES

Son como los enemigos 1 pero con un tronco más. Para terminar con ellos utiliza armas blancas o armas de contacto, no malgastes munición. La forma de atacar de estos bichos es vomitándote encima (que da un poco de asco) o atrapándote para morderte. En este segundo caso presta atención a la secuencia de botones que tendrás que pulsar para deshacerte de ellos. Una vez en el suelo los puedes rematar con uno de los objetos del inventario o con un pisotón.







9



10



11

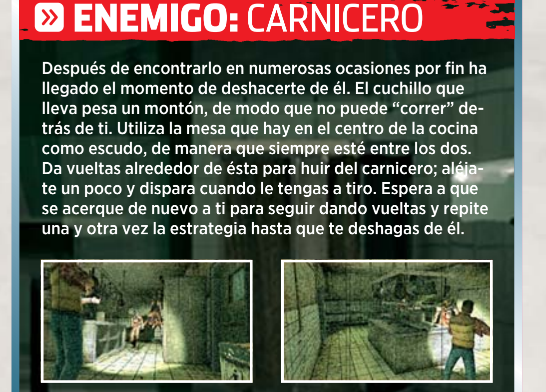


12



13

Antes de investigar el resto de las habitaciones 300 busca en la esquina superior izquierda del mapa **Munición para Escopeta x2**.
Llega ahora hasta la **habitación 301** para obtener un **Botiquín** y ve después a la **209** para obtener una **Lanza**; enfrente de esta habitación podrás recoger una **Horca**. Sigue avanzando para llegar a la **habitación 503**. Allí encontrarás un **espejo** para cruzar al otro lado.



» ENEMIGO: CARNICERO

Después de encontrarlo en numerosas ocasiones por fin ha llegado el momento de deshacerte de él. El cuchillo que lleva pesa un montón, de modo que no puede "correr" detrás de ti. Utiliza la mesa que hay en el centro de la cocina como escudo, de manera que siempre esté entre los dos. Da vueltas alrededor de ésta para huir del carnicero; aléjate un poco y dispara cuando le tengas a tiro. Espera a que se acerque de nuevo a ti para seguir dando vueltas y repite una y otra vez la estrategia hasta que te deshagas de él.

Una vez estés en el lado bueno, coge la **Nota** y sal para llegar a **Maintenance Room** (antes de entrar podrás recoger la **Pala**); allí obtendrás una **Caja de Herramientas**, una **Bebida Saludable**, una **Nota** y **Munición del Redentor**.
En la parte de la derecha encontrarás una especie de **pasillo extraño** 5, **este pasillo tiene agujeros en la pared** que te permitirá echar una ojeada a las habitaciones colindantes. Si te asomas **podrás ver escenas del pasado, una fecha señalada en el calendario** (se trata del número 12) y al carnicero... tranquilo que él no puede verte a ti.
Avanza hasta el final y coge de encima de la mesa una **Nota** y la **Llave de Manager´s Office**.
Con todo esto en tu poder, sal de allí y **avanza hasta el pasillo que hay detrás del Staff Accomodation** según el mapa 6.
Después sigue avanzando hasta la **recepción** y por último **abre la puerta de Manager Office.** Allí podrás coger un **Archivador**, una **Nota** y **Munición para el Rifle de Asalto**. Sal por la otra puerta para llegar a la otra zona del hotel y seguir investigando las habitaciones.
Entra en la habitación 108 7 **para recoger el Redentor**, **Munición para el Redentor**, una **Caja**, una **Bebida Saludable** y **Munición para el Rifle de Asalto**. Sal de allí y entra en la **habitación 106** para obtener aquí un **Cuchillo de Cocina** y **Munición del Rifle x2**.
Encamina tus pasos ahora **hacia la cocina** 8 **y antes de entrar equipa una de las armas de fuego**. Toma aire, abre la puerta y observa la escena de vídeo 9.
(VER ENEMIGO: EL CARNICERO)

Durante la pelea podrás recoger de la encimera de la cocina un **Cuchillo de Cocina** y al lado del frigorífico un **Garfio para Carne**.
Tras la escena de vídeo, **ve hasta el Comedor y salva la partida**; también encontrarás una **Nota**. Sal a la **piscina** y avanza hasta la **Lavandería**; allí encontrarás una **Bebida Saludable** y una **Nota sobre las lavadoras**.
Investiga la lavadora que parece que está encendida y a continuación dirígete hasta la **Sala de Juegos** en la parte inferior del mapa; al entrar verás otra escena en blanco y negro 10.
Allí podrás recoger **5 Tacos de Billar** que te servirán de armas y encima del Pinball una **Ficha**.
(VER PUZZLE 6: LA LAVADORA)

Sal de la lavandería e inspecciona la Piscina, parece que algo brilla en el fondo. Desde aquí no lo puedes coger, así tendrás que intentarlo más adelante desde el otro lado.
Sigue el recorrido para inspeccionar todo el Motel; **antes de subir a la habitación de Cleopatra entra en la 102 para recoger de aquí un Foco** 11 **y Munición del Rifle x2**.
Después sube a las "suite" y entra en la habitación Cleopatra. »

» MAPA MOTEL 1

Laundro Mat, 105, 106, 107, 108, 101, 102, 103, 104, Private, Manager´s Office, Reception, Employee Parking, Kitchen, Diner, Deck, Bar, Pool, 200, 201, 206, 202, 207, 208, 209, Staff Room, 300, 305, 301, 306, 302, 307, 303, 308, 304, 309, Game Room, Pink Moon, King Suite, Rose Suite, Storage, 500, 501, 502, 503, 504, Maintenance Room, Staff Acomodation



14



15


16


17



18

» Allí encontrarás una **Tele portátil**, **Munición para el Rifle** y una **Nota**. Avanza hasta la parte del servicio y verás un **gigantesco agujero en el suelo**... parece que se escuchan ruidos en el piso inferior. **Accede a saltar al piso inferior** 12 y observa atentamente la escena de vídeo ¡Eso da más asco que los monstruos del juego!
Recoge la **Nota**, la **Munición para escopeta** y una **Máquina de escribir** para añadirlo a tu inventario. **Busca el espejo que hay en al zona para cambiar al otro lado** 13. Antes de salir de la habitación, recoge la **Nota** y el **Gancho para Carne**.
Avanza hasta la piscina y recoge en su interior el Corazón de piedras preciosas que no pudiste obtener en el lado "bueno". Después **inspecciona los alrededores** en busca de más objetos; **enfrente de la habitación 104 encontrarás Munición del Rifle x2. Ve hasta Dinner** para coger una **Daga Ornamental** y poder abrir la habitación Nero 14. En su interior encontrarás **Munición para la Escopeta**, otra **Nota en forma de foto** y un **Cuchillo de Carnicero**.
Salta por el agujero que hay en el baño, recoge el **Botiquín** y cruza por el hueco en la pared 15; **te encontrarás de nuevo con mirillas en la pared** que te permitirás ver el interior de algunas habitaciones. Recoge la **foto** que hay en este pasillo y sal de nuevo; eso sí, antes de irte de esta sala recoge la **Llave Inglesa** y otra **Nota**.
Avanza hasta la habitación 503 (puedes abrir la puerta que hay a la derecha para llegar antes) **y cambia al lado bueno. Regresa a Maintenance Room y utiliza el Corazón de Piedras en el torno** para poder abrirlo y obtener el **Anillo de boda** 16. Acto seguido **inspecciónalo para descubrir que en el anillo está grabada la palabra June**... será un nombre, será el mes...
Ahora sólo te queda ir a la recepción y resolver el puzzle del calendario.
(VER PUZZLE 7: EL CALENDARIO)


19


20

Una vez tengas la Llave de la habitación 500, ve a la 503 para cambiar la lado malo (desde este lado no puedes abrir esa habitación).
Al cruzar la puerta verás que entras en un sitio nuevo y **será inútil abrir el mapa porque no hay ninguna referencia;** vamos que no sabemos por dónde tirar. Menos mal que no hay pérdida; **sigue el largo pasillo hasta el final** 17 y cruza la puerta del fondo; **equipa el Rifle de Asalto y reza todo lo que puedas** antes de enfrentarte al padre de Travis.
(VER ENEMIGO: PADRE)

Una vez hayas terminado con él recoge la Pieza de la verdad.
Observa la escena de vídeo que vendrá a continuación y tras recuperar el control del personaje recoge la **Munición para el Redentor** y el **Botiquín** que hay en esta nueva sala... **no te molestes en abrir el mapa... no hay**.
Sal por al única puerta posible para ver que **estás de nuevo en el hospital**; recoge la **Munición para el Rifle de Asalto** 18, la **Ampolla** e **investiga el símbolo que hay en el centro de la habitación.** Al hacerlo obtendrás la **Pieza del presente**, última pieza del rompecabezas.
(VER PUZZLE 8: ROMPECABEZAS)

Una vez hayas montado todas las piezas, y tras ver la escena de vídeo de rigor, **avanza por el hospital hasta el punto para salvar la partida**. Sigue el camino de salida para dar lugar a una espectacular escena de vídeo que te dejará sin habla y **prepárate para lo que se avecina a continuación**.

PUZZLE 6: LA LAVADORA

Para poner en marcha la lavadora primero necesitas una Ficha de la lavandería. La encontrarás **encima de la Máquina del Millón** en la Sala de Juegos. Con ella en tu poder avanza de nuevo hasta la lavandería y **lee la Nota del Conserje y las instrucciones de la lavadora** para saber de qué va la cosa. En primer lugar **introduce la ficha en la Lavadora** para poder manejarla.
A continuación **realiza las siguientes maniobras** para poder abrirla: **centrifugado lento, lavado a 60, secado y prelavado**.
Si lo haces en este orden se abrirá la puerta de la lavadora y podrás recoger la **Llave de Cleopatra**.

PUZZLE 7: EL CALENDARIO

Si haces un poco de memoria, recordarás que **al principio de este escenario encontramos una especie de calendario** en el mostrador de recepción, pero no teníamos ninguna fecha que poner en él. Pero ya sí la tenemos; empezamos a atar cabos.
En primer lugar tenemos que avisarte de que **se trata del calendario americano,** de manera que **en primer lugar va el mes y después el día**, y no al revés como en el nuestro. De manera que empecemos por el mes, se trata de la inscripción que encontramos en el anillo de boda, es decir **June que equivale al 06 en número de meses**.
En cuanto al día, tendrás que **recordar la fecha señalada en el calendario que vimos en la habitación** (desde la mirilla ¿recuerdas?), **se trata del 12**.
Ahora sólo queda averiguar el año... pero no te molestes en mirar las notas en busca de fechas porque no servirá de nada. Lo que tienes que hacer es **abrir el inventario y buscar entre los objetos de Travis el Amuleto** que ha llevado siempre consigo; **si lo inspeccionas verás que pone el año 61. Introduce la fecha correctamente en el Calendario (061261) y mete el Anillo de boda en la ranura;** automáticamente aparecerá la **Llave de la habitación 500**. 19

PUZZLE 8: EL ROMPECABEZAS

Durante la aventura has ido obteniendo distintas "piezas" según ibas derrotando los enemigos a los que te enfrentaba allega; ahora ha llegado la hora de ensamblar todas estas piezas. Lo único que tienes que hacer es **colocarlas de manera que coincidan los dibujos de todas las caras**. Tendrás que fijarte en los dibujos que hay a izquierda y derecha antes de colocar un triángulo, de cualquier forma **puedes deshacer lo hecho** si algo no encaja 20.

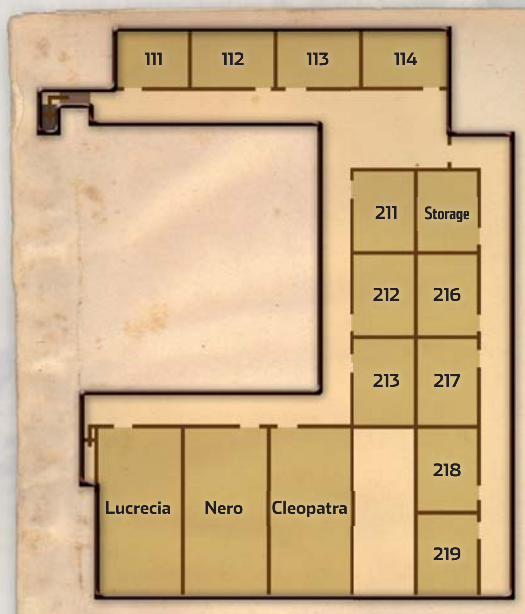
» ENEMIGO: PADRE

Tras presenciar la espeluznante escena de vídeo que tendrá lugar y una vez recuperes el control del personaje, equípate con el rifle de asalto y no dejes de disparar bajo ningún concepto. El bicho no intentará seguirte, de manera que por ese lado no hay problema; simplemente procura que no te alcance con sus cabezazos o con las extremidades que se descolgarán del techo (pulsa ✖ sin parar para soltarte y listo). Para ser uno de los enemigos finales no es difícil derrotarlo; los trozos de cuerpo que tiene a ambos lados de la cabeza no hacen nada, no te atacarán.

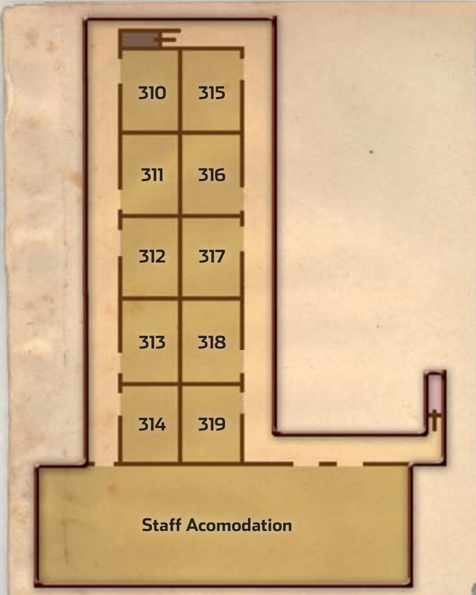




» MOTEL 2

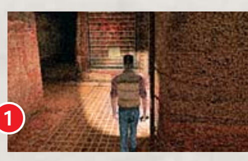


» MOTEL 3



8. ESCENARIO FINAL

Cuando recuperes el control del personaje **te encontrarás en un sitio nuevo y con** **mapa casero**; para obtenerlo simplemente tienes que recoger la **Ampolla**, la **Pala** y avanzar un poco ❶.
En esta parte del juego te encontrarás de nuevo con muchos enemigos... realmente con todos los que has visto en el juego, pero **no te entretengas a eliminarlos a todos** ❷. Igual que te dijimos con las calles de Silent Hill, **no te daremos explicaciones sobre los** **objetos** que encontrarás en cada rincón de las calles, **pero hay varios y valiosos** (**Munición para el Redentor**, **Botiquín**, etc.)
Abre el mapa para ver exactamente dónde tienes que ir y, cuando hayas terminado de recoger objetos, avanza hasta el punto marcado en el mapa.
Se trata de un edificio; entra por la puerta y **baja las escaleras**. En esta sala encontrarás una **Nota** y un **agujero en la pared** ❸. Entra por este agujero y gatea por el largo pasadizo hasta llegar al final; descubrirás una nueva zona con un **punto para salvar gigante**; cuando estés listo, avanza por la puerta que hay en esta zona y observa la espectacular escena ❹ de vídeo. **(VER ENEMIGO: DEMONIO)**


1

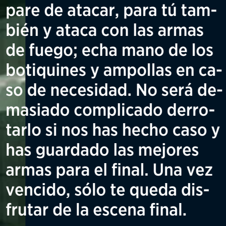

2

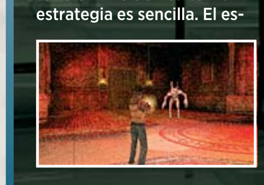

3

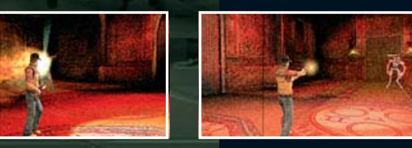

4

ENEMIGO: DEMONIO

Una vez te encuentres frente a frente con el demonio, presiona Select y organízate tranquilamente en tu inventario. En primer lugar, asegúrate de que la salud del personaje esté a tope, para no llevarnos sustos de última hora, y equipa el Redentor o el Rifle de Asalto. La estrategia es sencilla. El escenario es grande, de manera que procura que el monstruo no se acerque mucho a Travis.
Básicamente, el demonio tiene dos tipos de ataques a distancia: los rayos y las bolas de fuego. Si no dejas de correr mientras ejecuta dichos ataques será muy difícil que te haga daño. Cuando pare de atacar, para tú también y ataca con las armas de fuego; echa mano de los botiquines y ampollas en caso de necesidad. No será demasiado complicado derrotarlo si nos has hecho caso y has guardado las mejores armas para el final. Una vez vencido, sólo te queda disfrutar de la escena final.







EXTRAS: FINALES, TRAJES, SECRETOS...

Al terminar la partida y tras ver los títulos de crédito te facilitarán todas tus estadísticas en el juego y además **te obsequiarán con unos guantes de lunares y distintos "trajes" o disfraces** dependiendo de las hazañas conseguidas. He aquí una lista con todos los que puedes obtener:

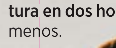
- **SALVADOR:** simplemente **termina el juego por primera vez**
- **CARNICERO:** cuando **termines por segunda vez el juego pero obteniendo el final malo** (tienes que derrotar a más de dos monstruos para "disfrutar" de este final).
- **EMBAJADOR:** para obtener este disfraz **tendrás que conseguir el final UFO** (consiguiendo la llave de la habitación 502).
- **COLECCIONISTA:** **recoge más de 300 objetos.**
- **BOMBERO:** al principio de la partida **tendrás que rescatar a la niña en menos de minuto y medio.**
- **EXPLORADOR:** **recorre más de 22 Km.**
- **AVENTURERO:** **no salves en ningún momento la partida.**
- **CARTÓGRAFO:** **mira el mapa 25 veces o menos.**
- **CAZADOR:** **enciende la linterna 3 horas o menos.**
- **CORREDOR:** **termina la aventura en dos horas** o menos.
- **BUEN TIRADOR:** **elimina al 75% de los enemigos** que hayas matado **con un arma de fuego.**
- **ARMERO:** **elimina al 75% de los enemigos** que hayas matado **con un arma de contacto.**
- **LUCHADOR:** **elimina al 50% de los enemigos** que hayas matado **con los puños.**

1


2

3

4







LOS FINALES

Como en todas las entregas de *Silent Hill*, podrás disfrutar de varios finales según cómo hayas jugado la aventura. El final bueno lo verás al terminar el juego por primera vez. El final malo lo verás si eliminas a más de 200 enemigos en la segunda partida (o en la tercera, o en la cuarta...) y por último también podrás disfrutar de un final UFO, pero esto es un poco más complicado. Tendrás que avanzar hasta unas escaleras en Post Office (antes del hospital) y encontrarás la llave de la habitación 502 del Motel.





18

Género: **ACCIÓN**
Editor: **UBISOFT**
Precio: **9,95 €**
Idioma: **CASTELLANO**
Jugadores: **1**

CONTROLES BÁSICOS

Caminar/correr: ✖.
Usar arma: ■.
Usar objeto: ●.
Visión: ▲
Usar mano sin arma: ●
Selección de armas: Cruceta
Desplazar personaje: Stick izquierdo.
Defenderse: R1
Fijar al enemigo: L1
Mirar atrás: L2
Pausa/opciones: Start
Pausa/opciones: Select

TE ENSEÑAMOS CÓMO CUMPLIR CON **EL CREDO DE LOS ASESINOS**

Assassin's Creed

Las Terceras Cruzadas, una época cruel y repleta de batallas, es el marco para una de las aventuras más geniales de los últimos tiempos. Como miembro de la Secta de los Asesinos, tu misión es acabar con diferentes objetivos en el bando cristiano y en el sarraceno para asegurar la paz en Tierra Santa. Si quieres llevar a cabo tu cometido con honor y sin problemas, sigue leyendo atentamente nuestra guía: en ella encontrarás todo lo que necesitas saber.

CONSEJOS DEL CLAN


1


2


3


4

1- Subir por una escalera es un movimiento bien visto, trepar por las fachadas y caminar por los tejados no. Si un arquero te advierte que desaparezcas hazle caso o elimínalo cuanto antes (1).

2- A la hora de correr por las calles, **ten cuidado para no chocarte con los guardas** ni tirar los jarrones de los aldeanos para no llamar demasiado la atención.

3- No sabes nadar, así que cuidado con los ríos y el mar. Si te caes estarás muerto (2).

4- Echa una mano a los ciudadanos que son acosados por los soldados y elimínalos. Ellos te devolverán el favor luego ayudándote a escapar de tus perseguidores (3).

5- Cuidado con los locos, ya que te golpearán y empujarán si pasas junto a ellos. Si tienes mala suerte caerás encima de un soldado y tendrás problemas. Además, recuerda que si lo asesinas bajará tu nivel de sincronización y si le golpeas puedes provocar una trifulca.

6- Trata de esquivar a las mujeres que piden dinero. Son muy pesadas y te harán perder tiempo, pero no las asesines. Apártalas, ten paciencia y sigue tu camino (4).

7- Los ciudadanos más orondos llevan en la espalda bolsas que podrás hurtar. Dentro llevan dagas, así que hazte con ellas cuando se te agoten.

8- Marca tu objetivo en el mapa para llegar rápidamente y usa el GPS. Las ciudades son como laberintos y perderás mucho tiempo si no te apoyas en ellos.

9- Practica las tácticas de lucha en el campo de entrenamiento que hay en el palacio de los asesinos. Es importante que las domines, ya que en multitud de ocasiones te verás envuelto en peleas con soldados del imperio (5).

10- ¿No eres capaz de escapar de los soldados? Esprinta, trata de darles esquinazo y pasa de los tejados a las calle y de las calles a los tejados. Trata de reducir tu escapada a un par de manzanas (6).

11- Si te persiguen y decides subir a un tejado hazlo rápido, ya que si tardas en escalar la fachada los soldados te lanzarán piedras y te harán caer.

12- Es importante que subas a las atalayas. Te servirán para conocer las ciudades y descubrir las misiones secundarias. También puedes usarlas para escapar de los soldados, ya que ellos no serán capaces de subir tan alto (7).

13- Asesinar a un inocente hará que baje tu sincronización.

14- Cuando resultes herido en una pelea, **aguanta a tus adversarios cubierto y esquivando sus ataques** para recuperar tu sincronización y no morir en el combate (8).

15- Si estás en un tejado, arroja a tus adversarios por la cornisa agarrándolos para deshacerte de ellos (9).

16- Una vez hayas visitado todas las ciudades podrás pasar de una a otra rápidamente sin tener que atravesar los caminos del reino (10).

17- Rampa con el caballo para asustar a los soldados cercanos, usa el paso lento para no llamar la atención y si ves que te han descubierto y te esperan colocados en fila, no te acerques o te harán caer de la montura (11).

18- Domina a la perfección el movimiento de lucha contraataque. Es el más importante y te servirá para deshacerte de los soldados que te rodean con un solo golpe.

19- Tras acabar con un objetivo, desaparece de la escena antes de que lleguen los soldados alertados.

20- Usa la espada para la lucha, la hoja oculta para asesinar y los cuchillos para asesinar y eliminar arqueros. Deja los puños para asustar.

21- El credo de la hermandad de los asesinos: nunca mates inocentes, pasa inadvertido y no comprometas a la hermandad de asesinos.

22- Antes de ejecutar el asesinato encargado, **conoce las vías de escape**.


5


6


7


8


9


10


11

» MOVIMIENTOS PARA SER MÁS EFICIENTE


1


2


3


4


5


6


7

8


9

10

Conoce a la perfección todos los movimientos, porque te aseguramos que los necesitarás durante la aventura:

1- CON LA CABEZA: ▲

1- Visión:

• **Descripción:** usa la vista en primera persona para divisar mejor lo que te rodea. Eso sí, no pierdas el tiempo mirando si te están persiguiendo.

• **Ejecución:** ▲ (1).

2- Visión de águila:

• **Descripción:** solamente podrás realizarla si estás en completa sincronización. Interpreta correctamente los tintes que verás sobre cada ciudadano si te encuentras perdido y no sabes quien es tu objetivo:
Blanco: aldeano del que podrás obtener información (2).
Amarillo: objetivo de asesinato en curso.
Rojo: soldado.
Azul: aliado.

• **Ejecución:** ▲.

3- Visión trasera:

• **Descripción:** cuando te estén persiguiendo, utiliza la visión trasera para intentar alejarte de los soldados y para saber también cuántos son, pero no te entretengas demasiado en mirar atrás si no quieres chocarte con los ciudadanos que se crucen en tu camino (3).

• **Ejecución:** L2.

2- MANO ARMADA: ■

1- Escoger arma:

• **Descripción:** antes de utilizar el arma, escoge siempre la más adecuada para cada ocasión. Para asesinar con sigilo utiliza la hoja oculta o los cuchillos, para luchar desenvaina la espada y para pelear sin intención de matar con usar los puños será suficiente (4).

• **Ejecución:**
cruceta ↑: hoja oculta.
cruceta ↓: puños.
cruceta ←: espada.
cruceta →: cuchillos para lanzar.

2- Usar arma:

• **Descripción:** selecciona previamente el arma que deseas utilizar con la cruceta y aplica las técnicas de lucha que ya conoces (5).

• **Ejecución:** ■ (si mantienes pulsado el ataque será más fuerte de lo normal).

3- Fijar enemigo:

• **Descripción:** no golpees al aire y antes de luchar fija al enemigo que quieres golpear (6).

• **Ejecución:** L1.

4- Cubrirse:

• **Descripción:** utiliza tu arma para cubrirte de las espadas enemigas, pero ten en cuenta que tu sincronización descenderá ante los golpes potentes.

• **Ejecución:** L1 + R1.

3- MANO DESARMADA: ●

1- Apartar con cuidado:

• **Descripción:** en muchas calles estrechas de las urbes verás personas que cargan jarrones o cajas de madera. Si pasas junto a ellas y las rozas se les caerán y llamarás la atención de los soldados que estén por la zona. Para evitarlo, usa este movimiento para abrirte hueco con cuidado (7).

• **Ejecución:**
mantén presionado ●.

2- Agarra y lanza adversario:

• **Descripción:** es una buena táctica de lucha cuando la disputa tiene lugar en tejados o cerca de acantilados, ya que te desharás de ellos con mucha facilidad. También servirá para abrirte hueco cuando te encuentres rodeado de enemigos y quieras huir (8).

• **Ejecución:** L1 + ●.

3- Chocar:

• **Descripción:** carga con el hombro mientras corres para conseguir apartar al que se cruce en tu camino. Ojo, con este movimiento llamarás la atención de los guardias, pero te será de gran ayuda en calles pobladas cuando trates de escaquearte.

• **Ejecución:** R1 + ● + dirección.



4- PIERNAS: ✖

1- Andar:

• **Descripción:** trata de no llamar la atención como buen asesino. Las prisas no suelen ser compatibles con la discreción, así que para asegurar que los soldados no te descubran camina, especialmente cuando se activa la alarma de la ciudad tras un asesinato.

• **Ejecución: dirección.**

2- Correr:

• **Descripción:** las ciudades son enormes y si solo andas tardarás meses en completar tus objetivos. Corre para moverte más rápido pero estate atento para no chocarte nunca con un soldado ni tirar los jarrones de los aldeanos. Por supuesto, si quieres escaquearte no dejes de correr.

• **Ejecución:**
R1 + dirección.

3- Esprintar:

• **Descripción:** aumenta un poco más la velocidad a la hora de correr para distanciarte de tus perseguidores, pero ten en cuenta que si se cruza algún ciudadano en tu camino posiblemente caerás al suelo (9).

• **Ejecución: R1 + ✖+ dirección.**

4- Andar como los eruditos:

• **Descripción:** cuando debas guardar total discreción porque se encuentre cerca un caballero templario, camina como los eruditos hasta que se aleje el peligro (10).

• **Ejecución:** ✖.

5- Saltar y escalar:

• **Descripción:** moverte por los tejados, pasarelas y salientes de cualquier ciudad que visites es fundamental para huir de los soldados y acceder a tus objetivos de forma sigilosa. Sé atrevido y salta y escala de tejado en tejado sin pensártelo demasiado (11).

• **Ejecución:** R1 + ✖.

6- Soltarse:

• **Descripción:** para descender poco a poco de una localización elevada sin matarte, arrímate al borde y desciende poco a poco apoyándote en los salientes (12).

• **Ejecución:** ●.

7- Saltos de fe:

• **Descripción:** si cuando caminas por los tejados quieres bajar a la calle lo más rápido posible y ves palomas situadas en las cornisas, acércate a ellas y pulsa ✖ para lanzarte de cabeza de forma automática sobre un montón de paja que encontrarás abajo.

Ten en cuenta que éste es el único movimiento para bajar de las atalayas de forma rápida sin que te vean (situándote en el palo donde descansa el águila en ocasiones) y que además te puede servir para deshacerte de tus perseguidores, ya que permanecerás oculto hasta que el peligro pase (13).

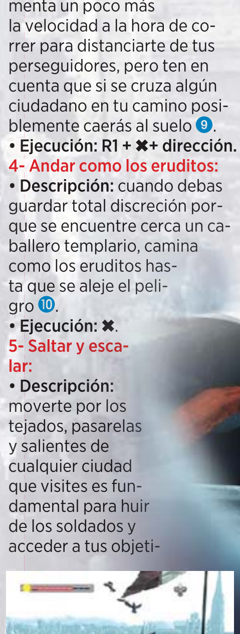
• **Ejecución:** R1 + ✖.

8- Montar a caballo:

• **Descripción:** a las afueras de las urbes encontrarás caballos que puedes usar para moverte por el reino de ciudad en ciudad rápidamente. No dudes en usarlos para no perder mucho tiempo (14).

• **Ejecución:**
Subir/bajar: ●.
Trote: dirección.
Paso lento: mantén pulsado ✖.
Al galope: R1.
Rampar: ■.
Saltar: R1 + ✖.








11


12

13

14

» TÁCTICAS DE SIGILO Y ESCAQUEO


1


2


3


4

5

1- LA SINCRONIZACIÓN

Tu resistencia, salud y habilidades dependerán del nivel de sincronización que mantengas con el medio. El permanecer en sigilo, sin ser descubierto o conseguir una buena conexión de golpes en batalla te hará subir tu nivel de sincronización. Sin embargo, ser descubierto, recibir golpes, caerte desde lugares altos o ser detectado por soldados bajará tu sincronización (1). Recuerda que sólo con la sincronización al máximo dispondrás de la visión del águila (imprescindible para abrir el mapa desde las atalayas) y **si el nivel baja hasta cero estarás muerto** (2).

2- LUGARES PARA DESAPARECER

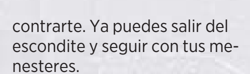
Repartidos por las ciudades encontrarás rincones que te permitirán escaquearte de los soldados que te persigan (3). **Trata de ser lo mayor discreto posible** y evita que te persigan para no complicar demasiado tus misiones. Sin embargo, habrá ocasiones en la que tendrás que escapar de las persecuciones de los soldados (4). Trata de darles esquinazo moviéndote más rápido que ellos por las calles o los tejados y escóndete en uno de los siguientes lugares cuando los hayas perdido de vista (5) (fíjate en el estado, que pasará de alerta rojo intenso a alerta amarillo intenso):

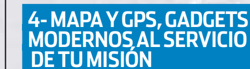
- **Métete en los montones de paja de los carros.**
- **Siéntate en los huecos de los bancos de las calles.**
- **Métete en una de las casetas de los tejados.**
- **Mézclate en la procesión de los eruditos.**

3- TU ESTADO Y DISCRECIÓN

Controla en todo momento el nivel de discreción que aparecerá representado por símbolos en la parte superior izquierda de la pantalla, junto a la barra de sincronización, para saber cómo comportarte en cada momento (6):

- **Ninguno** (7): permaneces inadvertido y no hay ningún soldado cerca. Sigue siendo discreto y no llames la atención.
- **Amarillo:** aunque no te han reconocido como un asesino, estás siendo visto por soldados así que no los alertes (8).
- **Rojo:** el soldado que te estaba controlando te ha visto cometer alguna ilegalidad y se dispone a perseguirte.
- **Rojo-intenso:** has sido descubierto y te están persiguiendo y viendo. Más te vale que desaparezcas. No te servirá de nada esconderte mientras no consigas alejarte lo suficiente y salir de su campo visual.
- **Amarillo-intenso:** te siguen persiguiendo, pero has conseguido darles esquinazo. Busca rápidamente un escondite antes de que te vean de nuevo.
- **Azul-intenso:** permaneces oculto en un escondite tras una persecución. Aguarda hasta que los soldados se tranquilicen y dejen de buscarte por la zona.
- **Verde-intenso:** has conseguido esconderte tras una persecución y los soldados han perdido el interés en encontrarte. Ya puedes salir del escondite y seguir con tus menesteres.





4- MAPA Y GPS, GADGETS MODERNOS AL SERVICIO DE TU MISIÓN

Oriéntate y encuentra tu objetivo usando el mapa de cada ciudad pausando el juego y el GPS que verás en la parte inferior derecha de la pantalla (9). **Selecciona en el mapa tu objetivo** para que el GPS te muestre mientras camina la dirección que debes tomar y la distancia que dista con tu objetivo. Es importante que lo utilices, ya que las calles de las ciudades son angostas y muy parecidas, por lo que resulta muy complicado orientarse.


6


7

8



9

» TÁCTICAS DE LUCHA


1


2


3


4


5

Aunque eres un asesino y tu objetivo es asesinar sin ser visto, **en ocasiones tendrás que sacar tu lado guerrero y emplearte a fondo con la espada** para eliminar a decenas de soldados. Aprende y aplica las tácticas de lucha en combate si quieres sobrevivir:

1- COMBO DE ASESINATO

- **Descripción:** es importante que cada vez que te decidas a atacar seas contundente y elimines a tu adversario.
- **Ejecución:** usando la espada fija al enemigo con L1. Pulsa ■ repetidamente justo en el momento exacto del impacto (1).

2- DEFENDERSE

- **Descripción:** si no quieres morir a las primeras de cambio deberás controlar perfectamente la defensa (2).
- **Ejecución: L1 + R1.**

3- ZAFARSE

- **Descripción:** cuando el enemigo te agarre, trata de zafarte antes de que consiga lanzarte al vacío. Si ves que no hay riesgo de caer deja que te lance, ya que no te causará ningún daño y conseguirás que pase el tiempo necesario para que tu sincronización aumente (3).
- **Ejecución: R1 + ●.**

4- CONTRAATACAR

- **Descripción:** es el movimiento más importante de combate siempre que te encuentres rodeado, ya que con un movimiento certero conseguirás deshacerte de un enemigo y evitarás que otro te golpee por la espalda (4).
- **Ejecución: mantén pulsado R1 + L1** y cuando el enemigo te ataque pulsa ■.

5- ESQUIVAR

- **Descripción:** evita usar la defensa, ya que te restará puntos de sincronización, y en su lugar esquiva los golpes del enemigo. No es muy recomendable ya que en la práctica resulta mucho más efectivo el contraataque (5).
- **Ejecución: L1 + R1 + ✖.**

6- ROMPER DEFENSA

- **Descripción:** si ves que tu rival se cubre ante todos tus ataques, rompe su defensa antes de que lleguen más refuerzos con este movimiento.
- **Ejecución:** presiona ■ después de dar un paso (6).

7- LANZAR CUCHILLOS

- **Descripción:** su versatilidad en cualquier situación los hacen imprescindibles para un buen asesino. El impacto de tan solo una daga en la mayoría de los casos supondrá la muerte instantánea de tu objetivo, por lo que son excelentes tanto para luchar como para asesinar. También resultan muy útiles para alcanzar a tu objetivo si trata de escapar.
- **Ejecución:** cruceta ← para seleccionarlos y ■ para lanzarlos (fija a tu enemigo antes con L1) (7).

8- ASESINATO DE PERFIL BAJO

- **Descripción:** Es el movimiento básico de todo asesino. Conseguirás deshacerte de tu objetivo sin llamar la atención y sin poner en riesgo tu vida. Para ello deberás cogerlo desprevenido (8).
- **Ejecución:** cruceta ↑ para seleccionar hoja oculta y **L1 + ■.**

9- ASESINATO DE PERFIL ALTO

- **Descripción:** Igual de efectivo, pero menos discreto que el anterior. No lo uses salvo que estés seguro de que no hay más soldados en la zona.
- **Ejecución:** cruceta ↑ para seleccionar hoja oculta y pulsa **L1 + R1 + ■.**


6


7


8

LA HISTORIA DEL ASESINO ALTAIR

EL REINO Y SUS CIUDADES

Para superar los encargos de la hermandad de asesinos **tendrás que visitar varias veces las 4 ciudades del reino** (1) (Jerusalén, Acre, Damasco y Marsyaf) y recorrer cabalgando los caminos que llevan de una a otra (2). **Una vez hayas visitado todas las ciudades por primera vez, tendrás la opción de ir directamente de una a otra sin necesidad de recorrer los caminos** del reino en tus futuras visitas (3).


1


2


3

MISIONES SECUNDARIAS


1



2


3


4


5


6


7


8


9


10

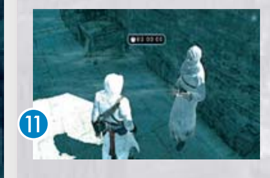


1- ESCALADA DE ATALAYAS

Tanto en los caminos del reino como en las ciudades encontrarás enormes torres que podrás escalar (1). **Subir a la cima y divisar (▲) te servirá para destapar los alrededores en el mapa y conocer las misiones secundarias** que haya cerca y que son necesarias para obtener la información de tus asesinatos (2).

Para acceder a lo más alto, **escoge un lado de la torre por el que no te vean los soldados** cercanos y comienza a trepar por los salientes. **Para descender rápidamente haz un salto de fe** desde el saliente más elevado (3).

Es posible que en algunas atalayas te encuentres con un soldado en la cima. Simplemente acércate a él y asesínale por la espalda con la hoja corta o lánzalo al vacío.


11

2- HURTO

Antes de realizar los asesinatos deberás recopilar la información necesaria robando documentación a los aldeanos (4). Localiza tu objetivo en el mapa, acércate manteniendo una distancia prudente y **escucha la conversación** que habrá entre dos aldeanos pulsando L1. Cuando acaben de hablar, **selecciona a tu objetivo con L1** y ve tras él sin correr y manteniendo en todo momento cierta distancia para que no se extrañe de tu presencia (5). **Espera a que mire hacia atrás y luego pégate a su espalda y pulsa ● un par de segundos**. No te choques con él y hazte con el documento antes de que gire la cabeza (6).

3- INTERROGATORIO

Otra manera de recopilar información necesaria para los asesinatos es **obligar a que algunos ciudadanos "canten" todo lo que saben**. Cuando hayas localizado a tu objetivo **acércate a él y márcalo con L1.** Deja que hable con el resto de los ciudadanos y **cuando empiece a andar síguele hasta una zona tranquila** (7). **Usa los puños** cuando estéis en un callejón o en una calle despejada y golpéale hasta que se rinda y hable (8). Ten cuidado porque **pondrá resistencia y si te ven otros aldeanos se sumen a la pelea** y se convierta en una batalla campal donde tu vida corra peligro (9). **No te preocupes por los soldados,** ya que en las peleas con puñetazos nunca participarán.

4- INFORMACIÓN

Posiblemente sean las misiones secundarias necesarias para obtener información para los asesinatos más complicadas. **Acércate al informante que te espera en la calle y habla con él** (10). La información no será gratis y **cada uno te encargará una tarea**. En la mayoría de ocasiones **te mandarán hacer algo en un tiempo determinado**, por ejemplo, matar a un número de objetivos concreto. Selecciona a tus víctimas como objetivos en el GPS y ve por orden del más alejado al más cercano del informador (11). Selecciona la hoja oculta, cógelos por la espalda, asesínalos cuando no haya ningún soldado mirando y vete rápido a por otro. **No te entretengas, ya que no dispones de mucho tiempo** y además evitarás que los soldados que se acumularán junto al cadáver te descubran.

Otros informadores pondrán a prueba tu habilidad y tendrás que demostrarles que puedes coger una serie de banderas en un tiempo determinado. Simplemente, recógelas en orden y aprovecha al máximo la habilidad de colgarte en cornisas y saltar de mástil en mástil (12).

5- FISGONEAR

Se trata de la misión secundaria donde obtendrás información necesaria para el asesinato más sencilla. **Tan solo tienes que localizar a tu objetivo y sentarte en el banco que esté más cerca de él** (13). Para "pegar la oreja" a la conversación tan solo selecciona a uno de los dos ciudadanos pulsando L1 + ▲ (14).

6- AYUDA A LOS CIUDADANOS

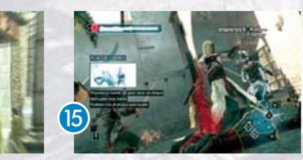
Superando este tipo de misiones secundarias no obtendrás información necesaria para los asesinatos. Paseando por las calles de las ciudades verás de vez en cuando cómo los soldados amedrentan a los ciudadanos y estos piden auxilio. **Ayúdalos y elimina a los soldados del reino usando tu espada**. Se rápido para que no lleguen refuerzos y no te muevas de la zona (15). **Luego habla con el ciudadano al que has salvado para obtener la recompensa:** en el lugar de la batalla se colocarán 4 aldeanos con túnicas oscuras que te ayudarán a escapar si en un futuro pasas junto a ellos mientras te están persiguiendo los soldados.

7- RECOGE LAS BANDERAS Y LUCHA CON LOS SOLDADOS TEMPLARIOS

Repartidos por los rincones más ocultos, los tejados más altos de las ciudades y los caminos del reino hay **banderas que podrás recopilar y soldados templarios a los que podrás retar** (16). Ten cuidado con éstos últimos, ya que son soldados duros de roer y te reconocerán en cuanto te acerques a ellos.


12


13


14 15


16

» MISIONES PRINCIPALES

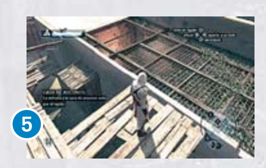
» 0. PROTOCOLO DE UN ASESINATO


1


2


3


4


5

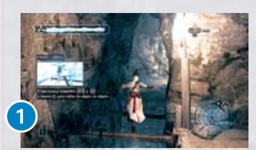

6


7

A lo largo de la aventura **tendrás que afrontar varios asesinatos que te encargará el líder de la hermandad**. La dinámica a seguir en cada uno de los trabajos es siempre igual 1.

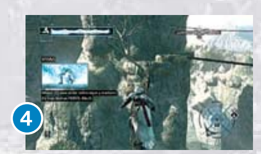
Sigue paso a paso las siguientes actividades para alcanzar tus objetivos:
• **Habla con Al Mualim**, el líder de los asesinos. Siempre lo encontrarás en la biblioteca de la 1ª planta del castillo de los asesinos situado en la cima de la ciudad Marsyaf. **Él te indicará dónde ir y a quién tienes que asesinar** 2.
• **Dirígete al barrio de la ciudad indicada por Al Mualim**. Para ir de ciudad en ciudad **usa los caballos** que encontrarás a las afueras de las urbes.
• **Súbete a las atalayas** para descubrir **dónde se encuentran las misiones secundarias** que te darán la información necesaria para perpetrar el asesinato 3.
• **Supera las misiones necesarias** (2 o 3). Permanece atento a la información que te darán los distintos aldeanos, ya que **te pueden dar pistas de cómo ejecutar tu trabajo** 4.
• **Visita la casa de los asesinos de la ciudad** y habla con el hermano que espera allí 5. Para acceder al interior **sólo podrás hacerlo por el tejado,** ya que no tienen puertas.
• **Dirígete a tu objetivo** marcado en el mapa y **elimínalo**.
• **Escapa de los soldados y regresa a la casa** de los asesinos de la ciudad. Habla con tu hermano y **mediante un salto de memoria regresarás al castillo de los asesinos en Marsyaf** 6. Para finalizar el encargo **habla con el Al Mualim para explicarle lo sucedido, obtener las recompensas y recibir nuevas instrucciones** para el siguiente trabajo 7.

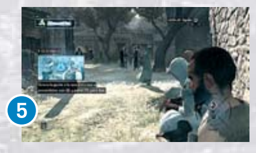
» 1. TEMPLO DE SALOMÓN


1


2


3


4


5

Tómate esta sencilla y corta misión a modo de tutorial para aprender todos los movimientos de un asesino. Avanza junto a tus compañeros, conoce a los caballeros templarios y sal del templo 1. Una vez llegues a Marsyaf sube colina arriba sin buscarte problemas y **llega hasta el castillo**. Ve a la primera planta donde te espera el líder de los asesinos.
Cuando irrumpan los templarios en la ciudad **sal del castillo y desciende colina abajo eliminando a todos los templarios** que veas con la espada 2. Usa el combo de asesino y cúbrete para superar unas cuantas peleas sencillas.
Cuando los asesinos se batan en retirada **sigue a tu compañero hasta lo alto de la torre y cuando tu líder lo indique haz tu primer salto de fe** al final del mástil para caer sobre el nido de paja 3. Para finalizar el nivel, **muévete entre los maderos de las colinas y sube a la torre para accionar la trampa** que obligará dar media vuelta a los templarios 4.
Tras ver cómo el líder ha perdonado tu vida, todo comenzará de nuevo para ti. **Es el momento de aprender todos los movimientos, las misiones secundarias y el modus operandi de un asesinato**. Para empezar, aprende los tres tipos de misiones secundarias más comunes que tendrás que realizar para obtener la información necesaria antes de ejecutar el asesinato 5. **En la ciudad de Marsyaf, practica el arte de robar, de fisgonear y termina con un interrogatorio.** Una vez las superes, regresa a hablar con el líder para que te haga el primer encargo.
• **Recompensa: Hoja oculta, Espada y un punto de sincronización.**

» 2. ASESINA A TAMIR

• **Dificultad: 1/5.**
• **Cuidad: Damasco.**
• **Barrio: pobre.**
• **Nº de investigaciones previas necesarias: 2.**
• **Modus operandi:**
Sal de Marsyaf y **hazte con un caballo** a las afueras de la ciudad. Atraviesa el Reino por los caminos con cautela y **consulta en el mapa cómo llegar hasta Damasco. Usa las atalayas** repartidas por los caminos para descubrir cuál debes tomar en cada ocasión.
Una vez estés en las puertas de Damasco verás cómo **en la entrada hay varios soldados** que no te dejan pasar. Para colarte **busca en los alrededores un grupo de eruditos**. Mézclate con ellos y avanza para entrar en la ciudad sin oposición 1. **Una vez dentro completa 2 investigaciones** y ve a hablar con tu compañero que se encuentra dentro de la casa de asesinos. **Tras obtener la pluma** con la que manchar la sangre de tu objetivo ve a buscarle. Si observas el mapa sabrás dónde se encuentra. **Cuando llegues a la plaza no saques la espada y ten cuidado con los ciudadanos** que llevan jarrones para no tirarlos y llamar la atención de los guardias. **Acércate a su espalda mientras habla** con el resto de los comerciantes para ejecutar un asesinato limpio con la hoja oculta 2. **No utilices la espada,** ya que tendrás que luchar con él y con los soldados que le acompañan. **Tras la charla con tu víctima y cumplir tu objetivo, desaparece del mercado lo más rápido que puedas y escapa de los soldados** 3. Cuando consigas escapar de los soldados regresa a la casa del asesino y finaliza en el castillo de la ciudad de Marsyaf hablando con el líder 4.
• **Recompensa: punto de sincronización, arma Hoja Corta y habilidad Contraataque.**


1


2


3


4

3. ASESINA A GARNIER DE NAPLOUS

- **Dificultad: 1/5.**
- **Cuidad: Acre.**
- **Barrio: pobre.**
- **No de investigaciones previas necesarias: 2.**
- **Modus operandi:**

Para entrar en Acre tendrás que usar tus habilidades de escalador. **Usa los maderos y los salientes que hay un lado de la entrada** y salta de madero en madero por encima de los soldados que vigilan la entrada 1. **Ya dentro, completa las investigaciones** (misiones secundarias descubiertas tras ascender a las atalayas del barrio) **y habla con tu compañero en la casa de asesinos**.
Tu objetivo se encuentra dentro del hospital. Para acceder al interior no podrás usar las puertas principales ya que estarán bien protegidas por soldados, así que **usa los tejados de los edificios de alrededor del hospital para acceder al tejado de éste** 2. Desciende con cuidado a la plaza interior agarrándote en los salientes. Una vez dentro, **observa la escena y sigue al médico al interior del hospital**. Camina tras él sin llamar la atención y **prepara la hoja oculta**. Aprovecha mientras visita a los enfermos para asesinarlo por la espalda 3. Sal rápidamente del hospital por donde entraste y **deshazte de tus perseguidores** antes de entrar en la casa de los asesinos.

• Recompensa: punto de sincronización, Cuchillos para lanzar y habilidad Chocar.


1


2

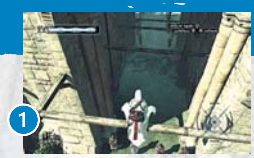

3

4. ASESINA A TALAL

- **Dificultad: 2/5.**
- **Cuidad: Jerusalén.**
- **Barrio: Rico.**
- **Nº de investigaciones previas necesarias: 2.**
- **Modus operandi:**

Entrar en Jerusalén es igual que **en Acre: usa los mástiles de la muralla para colarte por encima** de los soldados 1. En esta ocasión llegar hasta tu objetivo será muy fácil. Aunque las entradas al mercado estará protegida por soldados que no te dejarán pasar, **usando los tejados de las casas de alrededor no tendrás problema.** Una vez accedas al almacén marcado donde se encuentra tu objetivo verás cómo **te han preparado una emboscada.** No luches con los soldados, son muchos y te resultará muy complicado deshacerte de ellos. Corre, **sube las escaleras y ve detrás de tu objetivo.** Persíguele por los tejados y las calles de la ciudad y **cuando lo tengas a tiro usa las dagas** para eliminarlo. Cuando le lances varias se detendrá y podrás asesinarlo 2. Si no dispones de dagas **corre tras él hasta que se detenga y usa tu espada para eliminarlo.** Una vez hayas cumplido el encargo, **regresa a la casa de los asesinos** tras escaquearte de tus perseguidores.

• Recompensa: nueva sincronización y habilidad Agarrarse a un saliente (●).


1


2

5. ASESINA A ABUL-NUGOUD

- **Dificultad: 2/5.**
- **Cuidad: Damasco.**
- **Barrio: Rico.**
- **Nº de investigaciones previas necesarias: 3.**
- **Modus operandi:**

En esta ocasión **tu objetivo se encuentra dentro de un palacio amurallado.** Para acceder a la fiesta que se celebra en la plaza central **deberás saltar el muro y colarte por una de las dos puertas** situadas en los laterales (en esta ocasión no tendrás que entrar por el tejado) 1. **Te recomendamos que saltes el muro por el lado sureste,** ya que tendrás menos resistencia por parte de las patrullas que vigilan la parte exterior del palacio. **Si te descubren no podrás acceder a la fiesta hasta que no mates a todos,** así que trata de pasar desapercibido 2. Una vez dentro **únete a la fiesta y espera la sorpresa**. Cuando los arqueros se pongan a disparar desde los balcones a todos los invitados, **súbete en las casetas de la plaza para acceder a la primera planta**. Hazlo rápido para evitar que te alcancen las flechas y elimina a los arqueros a medida que avanzas por el pasillo. Igual que con Talal, **en cuanto te vea tratará de escapar** así que, si puedes, cógele por sorpresa cayendo sobre él desde la torre más alta del palacio. Si no eres capaz de clavarle por sorpresa la hoja oculta, **corre tras él y lánzale dagas para neutralizarlo**. Si tampoco lo consigues, persíguele y saca tu espada cuando se detenga para luchar contigo y acaba con él 4.

• Recompensa: un nivel de sincronización y cuchillos extra para lanzar.


1


2


3

6. ASESINA A GUILLERMO DE MONTFERRAT

- **Dificultad: 4/5.**
- **Cuidad: Acre.**
- **Barrio: Rico.**
- **Nº de investigaciones previas necesarias: 3.**
- **Modus operandi:**

Para acceder a la fortaleza donde se encuentra Guillermo de Montferrat **tendrás que escalar la muralla usando los salientes que hay a la izquierda de la entrada principal** 1. Para llegar hasta el patio donde se encuentra tu objetivo, **muévete por los tejados y las almenas** asesinando a los arqueros con las dagas y la hoja oculta 2. Una vez tengas a la vista a tu objetivo, **permanece en el tejado hasta que veas cómo su séquito se va de la estancia y él se sienta en la mesa del rincón.** Desciende con cuidado por el rincón para caer justo detrás y asesinarle 3. **Si no lo consigues tendrás que enfrentarte a su peligroso séquito** compuesto de varios guerreros templarios.
Tras eliminarle, **para escapar del castillo la forma más rápida y segura es aprovechar el salto de fe** que podrás realizar desde lo alto de la torre situada **al noreste del fortín** (fíjate en las palomas que hay en lo alto de las almenas para encontrar el lugar exacto) 4. De esta manera s**aldrás de la fortaleza y perderás de vista a los soldados** para regresar a la casa del asesino de la ciudad.

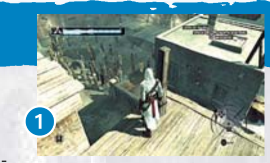
• Recompensa: un punto de sincronización, habilidad Recuperar el equilibrio y esquivar y Maestría en la espada.


1


2


3

» 7. ASESINA A **MAJD ADDIN**


1


2

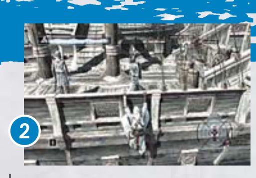
- **Dificultad: 2/5.**
- **Cuidad: Jerusalén.**
- **Barrio: pobre.**
- **Nº de investigaciones previas necesarias: 3.**
- **Modus operandi:**

Para acceder a la plaza de ejecuciones tendrás que **usar los tejados de los edificios colindantes y eliminar con las dagas o la hoja oculta a los arqueros** que te vean (1). Una vez dentro, mientras tu objetivo habla a los ciudadanos reunidos, **mézclate con los eruditos que encontrarás a un lado del escenario**. Con ellos podrás atravesar la línea de soldados que protegen el escenario y acercarte a tu objetivo sin levantar sospechas. **Aprovecha el instante en el que te dé la espalda para asesinarlo** (2). Si te descubren tendrás que hacer frente a la decena de soldados que hay en la plaza. **Para escapar, usa la escalera** que encontrarás a un lado del escenario (3).

• Recompensa: 1 punto de sincronización y habilidad Romper defensa.

» 8. ASESINA A **SIBRAND**


1


2

- **Dificultad: 1/5.**
- **Cuidad: Acre.**
- **Barrio: medio.**
- **Nº de investigaciones previas necesarias: 3.**
- **Modus operandi:**

Accede al barco más grande amarrado al fondo del puerto saltando por los mástiles hundidos y las barcas amarradas (1). Ten cuidado porque **si caes al agua te ahogarás**. Aprovecha que los soldados del imperio tampoco saben nadar y **arrójalos al agua si te han sorprendido** cuando trates de clavarles la hoja oculta. Tras superar la fase de investigación, al llegar al barco no subas a la cubierta y **trata de asesinar a tu objetivo cuando pase de largo frente a ti mientras permaneces enganchado en el borde por fuera** (2). Si no lo consigues, te tocará perseguirlo por todo el muelle y por la ciudad ya que tratará de escapar. Tras eliminarle, vuelve a la casa de los asesinos.

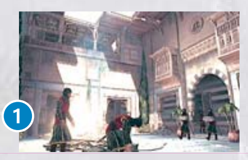
• Recompensa: 1 sincronización, Maestría en la espada y Cuchillos extra para lanzar.

» 9. ASESINA A **JUBAIL AL HAKIM**

- **Dificultad: 4/5.**
- **Cuidad: Damasco.**
- **Barrio: medio.**
- **Nº de investigaciones previas necesarias: 3.**
- **Modus operandi:**

En esta ocasión alcanzar el tejado del edificio donde están tu objetivo **no te costará demasiado gracias a los edificios colindantes**. Dentro descubrirás un pequeño problema: **Jubail está rodeado de 5 eruditos más que visten igual que él** (1). Para saber quién es, **usa la vista de águila** y lo distinguirás al estar marcado por el tinte amarillo. Síguelo al patio de una casa donde dará un pequeño discurso a unos ciudadanos y **asesínale por la espalda bajando desde el tejado** (2).

• Recompensa: 1 sincronizador más y habilidad Maestría en la hoja corta.


1


2

» 10. ASESINA A **ROBERTO DE SABLE**


1


2


3


4

- **Dificultad: 4/5.**
- **Cuidad: Jerusalén.**
- **Barrio: medio.**
- **Nº de investigaciones previas necesarias: 3.**
- **Modus operandi:**

Acceder al funeral será pan comido si **usas los tejados de los edificios a la izquierda de la entrada del cementerio** (1). Dentro descubrirás que **es una trampa para darte caza. Sal de ahí rápidamente** y no te preocupes por **tu objetivo, ya que te seguirá allá donde vayas**. Lejos del alcance de las flechas de los arqueros, lucha con todos los soldados (si puede ser en un tejado para arrojarles al vacío mejor) que aparezcan y **mata a base de espada a quien creías en un principio que era Roberto de Sable** (2).

Una vez que hayas superado la trampa, **sal de la ciudad y dirígete al campo de batalla**. El lugar se encuentra **cerca de la ciudad de Acre**, así que en vez de atravesar los caminos del reino ve allí para ganar tiempo (3). Una vez te encuentres en el campo de batalla tan solo tendrás que **enfrentarte a las decenas de soldados que se crucen en tu camino hasta llegar a Roberto de Sable** (4). Más te vale que a estas alturas domines a la perfección las técnicas de luchas, ya que **tendrás que emplearte a fondo**. Recuerda que el movimiento más eficaz cuando te encuentras rodeado es aguardar a que te ataquen y ejecutar contraataques (5).

• Recompensa: ninguna.



5

» 11. AL **MUALIM**


1


2

- **Dificultad: 5/5.**
- **Cuidad: Masyaf.**
- **Barrio: castillo.**
- **Nº de investigaciones previas necesarias: 0.**
- **Modus operandi:**

En tu escalada por la colina hacia el castillo **tendrás que enfrentarte con los de tu propia hermandad** debido a que se encuentran controlados por tu maestro y traidor Al Mualim. **Una vez que consigas acceder al patio trasero del castillo deberás enfrentarte a la magia de tu objetivo final** (1).

En la lucha final, cuando carezcas de nivel de sincronización, **debes extremar las precauciones ya que con un solo golpe te matará**. Para evitar tal riesgo, **lánzale dagas desde lejos para recuperar tu sincronización** y luchar en igualdad de condiciones (2). Luego solo te quedará ver el vídeo final del juego. ¡Enhorabuena!

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
David Villarejo
Ruth Caravaca, Jorge García, Gonzalo Vega Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, Pablo Cosano, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad **Gonzalo Fernández, Rosa Juárez**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Santiago de Compostela 94, 8ª Planta. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª Planta. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 54 07 77

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta.
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.C/ Aragón, 208, 3º -2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental

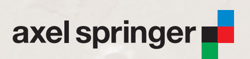
TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 3/2008
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayManía nº 108